cheats
для 247 игр!

№ 5'1997

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ 3D ACTION ?

HEXEN II (REVIEW), QUAKE 2, BLADE, DARK VENGEANCE, HALF-LIFE и другие ...

РУКОВОДСТВА

DUNGEON KEEPER
X-COM APOCALYPSE
CREATURES

ПРОХОЖДЕНИЯ

TWINSEN'S ODYSSEY
REALMS OF THE HAUNTING
PRIVATEER 2

ONLY AND FOREVER PC ★

CRACK IT DOWN!

АДРЕСА 303 WWW-СТРАНИЦ ИГРОВЫХ КОМПАНИЙ

ВЫБЕРИ СЕБЕ ПРОВАЙДЕРА

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН


Русский
Стиль
Наш адрес: Москва, м. Алексеевская,
Звездный б-р, д. 21, офис 525.
Телефоны: 215-5701 215-2775 215-2057.
E-mail: rsprog@dol.ru
Путешествие в загадочную страну игр!
Компьютеры, мультимедиа, игры, обучающие программы
ViewSonic 17PS

Навигатор Игрового Мира

Учредитель ООО "Библион"
Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов
Главный редактор
Иван Самойлов
(Денис Давыдов)
Зам. главного редактора
Игорь Бойко
Редакторы
Андрей Шевченко
Александр Колосков
Дмитрий Герцев
Дизайн и верстка
Тимофей Богомолов
Александр Метельков
Реклама
Яков Гончаренко
Распространение
Алексей Бойко (Украина)
Яков Гончаренко (Россия)

Редакция благодарит всех, кто оказал помощь в осуществлении проекта.

При подготовке номера использованы игры, предоставленные компаниями "ElectroTECH Multimedia" и "Multimedia Service".

При перепечатке любых материалов настоящего издания ссылка на "Навигатор игрового мира" обязательна.
Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов.

Москва, 123182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768
E-mail: navigat@aha.ru
FIDO: 2:5020/863.22
Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917, 393-5065

Журнал зарегистрирован в Министерстве печати РФ. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.
Отпечатано в типографии VILSPA, Вильнюс
Тираж 20 000 экз.

От редакции

Начиная со второй половины июля на игровом рынке сложилась интересная ситуация. До того момента, как прошла выставка E3 в Атланте, чуть ли не каждую неделю, начиная с мая, появлялись игры, которые если и не являлись хитами, то, во всяком случае, претендовали на звание таковых. Достаточно пролистать наш третий и в особенности четвертый номера, чтобы убедиться в этом. Но вот E3 отгремела, выставив напоказ целый сонм игр, о которых мы с вами и не подозревали, и поток свежих релизов стал иссякать. До середины июля еще выходило что-то, заслуживающее внимания и, как следствие, отыскания в магазинах в целях немедленного инсталлирования на жесткий винт одомашненного PC. А вот дальше полился унылый поток откровенно второсортной продукции, в то время как все не успевшие вовремя выйти будущие шедевры оказались переброшены как минимум на август, а чаще на сентябрь-октябрь. Зато информации для preview стало хоть отбавляй, не в пример июню, когда говорить подчас оказывалось попросту не о чем — словно все разработчики повымерли, одни только издатели и остались.

Как само собой разумеется, работая над этим номером мы оказались перед серьезной угрозой создания двухсот страниц, состоящих преимущественно из статей о том, что "еще не появилось, но обязательно появится". Каков тут мог быть выход? Конечно же, вновь вернуться к хитовым играм, но теперь уже рассказать о них куда как более обстоятельно, то бишь в форме руководств и солюшенов. А чтобы не замыкаться на одних руководствах и солюшенах, добавили антологию по "нечестной игре", собрали пачку адресов www-страниц издающих и разрабатывающих игры компаний...

Что получилось? Тематический летний выпуск с ярко выраженным энциклопедическим характером. Что будет в следующем номере?

Во-первых, мы отложили на следующий номер добрую половину имевшихся у нас в распоряжении preview, чтобы освободить побольше места под перечисленные выше рубрики. Во-вторых, мы уже сейчас располагаем целой серией новинок, достойных помещения в раздел review, и наметками на кой-чего стоящее для "обсолюшивания" и "обруководствоивания". В-третьих, Геймер в этот раз не слишком много времени уделял своей Zone, посвятив все время разработке каких-то "рулезззнейших проектов", которые пока что держит в тайне ото всех и собирается реализовать в следующем номере... Шут его знает, чего он там учудит..!

Начиная с этого номера мы окончательно утвердились на объеме в 192 страницы и думаем о том, как бы еще чуток увеличить :-)). Шестой номер планируется типа четвертого: с равномерным распределением территории под основные разделы. И, судя по всему, с несколькими нововведениями. Раскрывать их пока не станем — чтоб конкуренты раньше времени не прознали ;-))). Как обычно — ждем ваших рецензий на содержание номера и ваших предложений и пожеланий. Читайте, чтобы играть, и пишите, чтоб потом было интересно читать!

Иван Самойлов
главный редактор

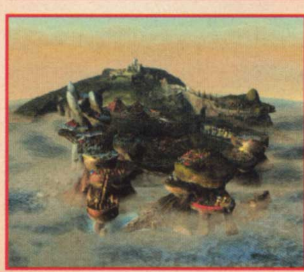

«Компания Амбер» и «7th level» представляют:
ДОМИНИОН
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!
7th LEVEL
АМБЕР
КОМПАНИЯ
Вам предстоит колонизировать звездную систему «Фигос», выступая представителем одной из четырех различных рас: людей, скорпов, даркенов или мерков.
•непредсказуемый сюжет
•захватывающий реализм действия
•огромное количество миссий
•потрясающая графика с разрешением до 1280x1024
•самый большой спектр боевых машин
•многопользовательский режим
•озвучивание профессиональными актерами
ТД «Компания Амбер»
Россия, Москва, Перовский пр., 35
тел./факс: (095)273-8587
тел.: (095)273-8536
e-mail:ambert@dol.ru
http://www.amber.ru
Выход в октябре 1997 года!

СОДЕРЖАНИЕ











Алфавитный список игр в номере:

Возвращение на родину

Компании **Азия** и **Mindscape** подписали соглашение о локализации и издании в России одного из наиболее удачных симуляторов боевого самолета — **SU-27 Flanker**. Выход локализованной версии планируется приурочить ко всемирной премьере сборника дополнительных миссий для SU-27 Flanker. Для российского издания будет сделано исключение: обе версии, и базовая 1.1, и дополнительные миссии 1.5, будут размещены на одном диске. В комплекте с игрой будет поставляться подробнейшее руководство на 150 страницах со схемами и диаграммами, позволяющими не только научиться "летать", но и освоить те фигуры высшего пилотажа, выполнение которых возможно только на СУ-27. Ориентировочный срок релиза — середина сентября.



Maxis куплена Electronic Arts



Двадцать пятого июля акционеры компании **Maxis**, которая широко известна в мире игр благодаря серии симуляторов (SimCity 2000, SimCopter), общим голосованием одобрили сделку по приобретению Maxis компанией **Electronic Arts**. Сумма сделки, в результате которой все простые акции Maxis были обменены на 4.1 миллиона только что отпечатанных акций EA, составила 125 миллионов долларов США. После официального сообщения о том, что Maxis стала дочерней компанией по отношению к EA, состоялись определенные кадровые перестановки. Ведущие посты в Maxis заняло несколько представителей EA, а ее бывший президент Сэм Пул (Sam Poole) занялся поисками нового места работы. Свои посты в компании сохранили ее соучредители Джефф Браун и Вилл Райт. Поступила также информация о том, что закрыты игровые проекты Crucible, Remnants и Nightfall. Очень жаль, если это так, особенно в отношении первых двух.

К сведению зарегистрированных юзеров



Издатель "**Русской Рулетки**" — компания **БУКА** передала права на распространение на территории России компьютерной игры "**Дорожные войны**" компании **Новый диск**. Все зарегистрированные пользователи первой игры компании БУКА смогут получить обещанную скидку 30% на "Дорожные войны" в системе магазинов **Game Land**.

Больше крови

Во второй половине июля проговорился о своих планах Джей Вилсон из **Monolith** — ведущий дизайнер проекта **Blood 2**. Заключение контракта на издание игры с **GT Interactive** ожидается в ближайшее время. В команде разработчиков незначительно изменился состав дизайнеров, в частности, ведущим художником группы стал Кевин Килстром. Игра будет сделана на оригинальном 3D движке — **DirectEngine**, который использует технологию DirectX. Познакомиться с тем, как он работает, мы сможем в ближайшее время на примере игры **Metal Tek**, которую Monolith разрабатывает в сотрудничестве с Microsoft. В **Blood 2** нас ожидает продолжение сценарной линии первой части, но сама игра будет выглядеть совершенно по-другому. Разработчики планируют лихо закрутить и усложнить сюжет и привнести в него больше action, больше ужасов в стиле **H.P. Lovecraft**.



Том Клэнси ударился в Политику



Успех пришел к нему после опубликования бестселлера "Охота за Красным Октябрем". С тех пор плодовитый американец не устает эксплуатировать российскую тематику. На этот раз он решил попробовать себя в области компьютерных игр — на недавней выставке в Атланте он лично пропагандировал на стенде компании Red Storm Entertainment демонстрационную версию игры **Politika**. Сюжет игры подсказан текущей политической ситуацией в России: что произойдет в тот момент, когда президенту Ельцину придется сложить с себя полномочия?

Клэнси утверждает, что подобной игры еще не было, что это почти что новый игровой жанр, предоставляющий игроку невиданную свободу действий в достижении политических целей и удовлетворении скрытых амбиций. В настоящее время Politika вышла на уровень альфа-тестирования. Релиз игры запланирован на осень текущего года, а уже в первом квартале следующего мы можем ожидать выхода следующей, которая пока носит название "Планета Техас".

Circle от Epic



На Epic в стадиии разработки находится любопытная онлайновая ролевая игра под названием Circle. Команда создателей Circle успела достаточно хорошо зарекомендовать себя на игровом рынке космической стрелялкой Tyrian для IBM PC совместимых компьютеров.

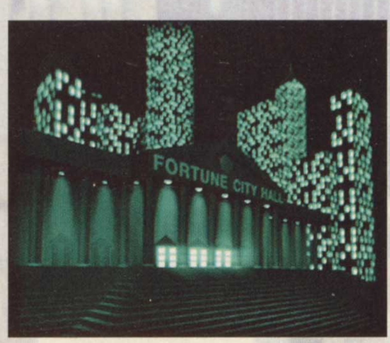
В Circle будет задействован игровой движок Unreal со всеми вытекающими отсюда последствиями — качественной трехмерной графикой и возможностью наблюдать за происходящим с разных точек зрения (в том числе — a-la Diablo). Игровая среда будет пред-

ставлять собой многопользовательский мир, состоящий из отдельных экологических систем. Игрок сам сможет выбирать, к какому миру ему присоединиться в начале игры — к жестокому и полному схваток и кровопролития или же к тому, где превыше всего ставится искусство социальной интриги. При желании игрок сможет сотворить свой собственный мир с помощью встроенного в игру редактора.

Начать исследование игрового мира вы можете с того, что вселитесь в тело одного из игровых существ по вашему выбору (это может быть как безобидный Blibber, так и мощный летающий Colossus).

Ваш дом в Интернет — 2

В Европе появился и стремительно набирает размеры виртуальный город. Его адрес — **www.fortunecity.com**. На весь процесс поиска и вселения в новые апартаменты у меня ушло около 30 минут. Так долго — из-за того, что я пошел по дереву свободных жилищ сверху. Все "свободное" жилье оказалось на поверку занятым чьими-то ошибочно заполненными страницами. Зато когда я перешел в конец списка — через пять минут ощутил себя новоселом. Чего и вам желаю. Даже если вы понятия не имеете о Html, у вас не возникнет особых сложностей с созданием вашей домашней страницы, где вы сможете сообщить миру о своих намерениях :-) . В этом вам поможет специальный редактор, который автоматически запускается сразу же после регистрации поселенца в новом доме. Что особенно приятно — каждый житель города Фортуны может располагать шестью мегабайтами памяти на виртуальном сервере. Что не совсем приятно — после регистрации вы не получите нового адреса электронной почты. Если это вас сильно огорчит — сходите на сервер **www.hotmail.com**.



Пасьянс как орудие преступления в США

Озабоченный падением производительности труда государственных служащих, сенатор Лауч Фейрклоз (Lauch Faircloth) предложил поправку, которая была единогласно принята сенатом. Ее суть — запрещение играться государственным служащим в компьютерные игры. Сами орудия преступления должны быть повсеместно стерты с федеральных винчестеров. Ответственность за проведение чистки возлагается на руководителей государственных организаций. Купить компьютер с предустановленными играми можно будет только в том случае, если покупка того же компьютера без игр обойдется дороже. Сенатор Фейрклоз не стал составлять список игрового софта, подлежащего удалению, но назвал две игры, наиболее часто встречающиеся в государственных офисах — карточный пасьянс Solitaire и Minesweeper. Поправка нуждается в одобрении со стороны президента, но, скорее всего, за этим дело не станет, так как не нашлось никого, кто встал бы на защиту возможности для служащих расслабиться, сбросить стресс, а то и просто побороться со сном во время ночного дежурства. А ведь не так давно, во многом именно благодаря названным выше играм, произошло естественное освоение операционной среды Windows.

Религиозные игры



В июле количество проданных в Японии брелков для ключей, содержащих игру **Tamagotchi** от компании **Bandai,** достигло 10 миллионов. Такое же количество компания рассчитывает продать к апрелю 1998 года. Чтобы подхлестнуть интерес к игре, разработчики придумали новую зверушку — ангела. От своих предшественников она отличается тем, что ежедневно молится Богу о здоровье своего хозяина. Неплохая идея? А что вам мешает вставить соответствующую строчку в autoexec.bat?

Dungeon Keeper расширяется



В конце июля компания Bullfrog сообщила о ведущихся работах по **Expansion Pack** для недавно вышедшего хита **Dungeon Keeper**. После его установки игра обретет новых монстров, дополнительные уровни/сценарии и новые свойства. В следующих номерах журнала мы сможем рассказать об этом более подробно. Пока известен только планируемый срок выхода расширения — к Рождеству.

Сборники классики от MicroProse



Недавно компанией Microprose был издан сборник стратегических игр **Conquer the Universe,** содержащий X-COM: UFO Defense, X-COM: Terror From the Deep, Master of Orion и Master of Magic. Относительно дешевое издание быстро нашло своего покупателя, что не осталось без реакции издателей. В настоящее время полным ходом идет подготовка выпуска еще двух сборников хитов прошлых лет: **Conquer the Skies** и **Conquer the World**. В первый войдут авиасимуляторы Falcon 3.0, 1942: Pacific Air War, Gunship 2000 и Fleet Defender. Второй сборник целиком посвящен стратегическим играм Сида Мейера -Transport Tycoon, Sid Meier's Railroad Tycoon, Sid

Meier's Colonization и Pirates! Gold. Ориентировочная стоимость изданий — 30$, срок выхода — конец года.

Профессиональные колоды для Magic: The Gathering



Компания Wizards of the Coast выставила для свободного скачивания несколько колод, сформированных лучшими игроками в Magic: The Gathering. Скачать эти файлы вы сможете по адресу http://www.gathering.net/strategy_decks.html. Из предложенных колод удалось без проблем загрузить следующие:

- колода **Control**, созданная Henry Stern (занимал 2–3 места в чемпионатах США) и William Jockusch (профессор математики, работает в отделе разработок и исследований компании Wizards of the Coast).
- колода **ZOO**, сформирована Richard Garfield, творцом самой Magic The Gathering.
- колода **Deck-X**, сформирована Henry Stern и William Jockusch.

Остальные колоды игра (даже после ее апгрейда до версии 1.25) отказалась распознавать. Скачанные файлы с расширением .dck нужно переписать в каталог \magic\Program\playdeck. После запуска игры вы сможете вызвать эти колоды в редакторе колод Deck Maker.

Компания "Дока": сентябрьские планы

В конце июля компания "Дока" обнародовала информацию о том, чем она порадует отечественного игрока в ближайшее время. Уже в сентябре появится мультимедийный продукт, способный привлечь внимание юных представительниц прекрасного пола. Речь идет об игре "**Куклы. Виртуальный Дом моделей**". Игра позволяет создать виртуальную куклу (хоть и по собственному образу и подобию) и сконструировать для нее одежду. Если после примерки вы останетесь довольны собственным творением — выводите выкройки на печать и приступайте к пошиву. В программе также предусмотрен модуль, позволяющий осуществлять обмен моделями кукол и одежды через Интернет. Предполагаемая розничная цена игры модельеров будущего не превысит 30 долларов США.

В сентябре следует ожидать "Вьюгу в пустыне", заинтриговавшую посетителей "Аниграфа" впечатляющим интродукционным роликом. Игра позиционируется разработчиками как стратегия в реальном времени, в ее основе — тактические схватки самой разнообразной современной боевой техники. В игре будет применен оригинальный многооконный интерфейс и достаточно сложная система управления подразделениями и отдельными юнитами. При создании игры много внимания было уделено возникновению ощущения реальности происходящего на экране, чему способствует интерактивность рельефа местности, анимирование элементов фона и реалистичные звуковые эффекты. Не забыты и любители поиграть с друг с другом — к их услугам режим multiplayer.

Пароль XXX-сайта





Система паролей на сайтах с порнографическим содержанием более не является эффективной мерой по предотвращению доступа несовершеннолетних к их начинке. С каждым днем в Интернет растет число серверов, которые не только позволяют всем желающим получить десятки паролей к adult-серверам, но и активно рекламируют свои услуги в новостных группах и на IRC. Предпринимаемые владельцами сайтов для взрослых попытки борьбы с разглашателями паролей не являются достаточно эффективными. Тем более, что на многих XXX-сайтах вообще не проводится работа по выявлению лазеек для несанкционированного доступа.

Выход из положения предлагают компании, производящие блокирующее доступ программное обеспечение. При наличии такой программы пользователь просто не в состоянии попасть на запретные сервера. Наиболее хорошо себя зарекомендовали следующие программы:

Surfwatch (http://www.surfwatch.com)
CyberSitter (http://www.solidoak.com/cysitter.htm)
Net Nanny (http://www.netnanny.com)
Cyber Patrol (http://www.cyberpatrol.com)
Net Cop (http://www.netcop.com)
Surf Control (http://www.surfcontrol.com)

Месяц бесплатного удовольствия



В течение августа все желающие смогут принять участие в бесплатном тестировании бета-версии трехмерной ролевой игры Twilight Lands на сервере Total Entertainment Network (TEN). Желающие поиграть могут скачать необходимый пакет с сайта http://www.ten.net/twilight. В сентябре игра станет частью штатного сервиса TEN.

Доигрался. Получил Феррари







В этом году на E3 в Атланте проводился чемпионат по игре в Quake. Спонсором мероприятия выступили Mplayer и Intergraph Computers. В ходе предварительной борьбы на серверах Mplayer был проведен отбор счастливчиков, скрестивших копья в Атланте. Победителем стал легко опередивший соперников **Thresh** — предводитель клана Legends. Ему и достался главный приз — красный Феррари, принадлежавший ранее Джону Кармаку из id Software. Для заинтересованных лиц сообщаем раскладку управляющих клавиш чемпиона: **Вверх — W**, **Strafe вправо — D**, **Strafe влево — A**, **Вниз — X**. Стрельба — левой клавишей мышки. Основное

правило Thresh — разгадать тактику противника, предугадать, что тот сделает в следующее мгновение. Любимый прием — стрельба в прыжке.

Обновленные версии



KKnD — версия 1.1

Компания Beam Software выпустила patch, который обновляет игру до версии v 1.1. В новой версии:

в режиме multiplayer: возможность послать сообщение всем игрокам одновременно;

поддерживаются номера телефонов до 13 цифр;

улучшенная поддержка Univbe. Значительно увеличившийся список поддерживаемых видеокарт приведен в файле video.txt.

Размер файла (KKNDV1_1.EXE) для выполнения апгрейда — 1.452 K. Он доступен для свободного скачивания с FTP сайтов по адресам:

ftp://ftp.avault.com/patches/kkndv1_1.exe

ftp://ftp.ozemail.com.au/pub/beam/kknd/kkndv1_1.exe

Magic: The Gathering — версия 1.25

Компания MicroProse выпустила новую версию стратегической карточной игрушки Magic: The Gathering. Разработчики утверждают, что в новой версии значительно улучшен искусственный интеллект противника и логика его поведения во время схваток, ускорен игровой процесс, устранены причины зависаний предыдущего варианта и некоторые проблемы с графикой.



Для того, чтобы сделать upgrade имеющейся у вас версии до версии 1.25, вам понадобится скачать три файла (общий объем — порядка 4,5 Mb) с сайта компании Microprose или с сайта http://www.gathering.net/downloads.html.

К сожалению, после выполнения upgrade вы не сможете продолжать игры, сохраненные в старой версии.

Среди июльских релизов

31.07	Birthright: The Gordon's Alliance	Sierra Online	RPG
31.07	Warlords III: Reign of Heroes	Broderbund & SSG	Strategy
29.07	Blood: Cryptic Passage	WizardWorks	ad-don
28.07	Carmageddon (USA релиз)	SCI	Action
21.07	Atomic Bomberman	Interplay	Action
21.07	Dragon Lore 2	Cryo Interactive	Adventure
18.07	iF22 Raptor	Interactive Magic	Flight Sim
18.07	SU27: Mission Disk #1	SSI	Flight Sim
17.07	EF2000 V2.0	Ocean	Flight Sim
17.07	The Arrival	Live Entertainment	Quest
17.07	King's Quest Collection 2	Sierra Online	Quest
15.07	X-COM III: The Apocalypse	MicroProse	Strategy
14.07	Pacific General	SSI	Wargame
10.07	SimCopter	Maxis	Simulation
04.07	Links LS '98	Access Software	Sport
04.07	The Space Bar	SegaSoft	Quest
01.07	Betrayal at Antara	Sierra Online	RPG
01.07	LBA 2: Twinsen's Odyssey	Adeline/Activision	Adventure
01.07	Star Control Trilogy	Accolade	Strategy
01.07	MechWarrior 2: Mercenaries 3D	Activision	Simulation
30.06	Meat Puppet	Playmates Interactive	Action

Планируемые августовские релизы

01.08	Jurassic Wars	Tric
**.08	Admiral Ancient Ships	Megamedia
**.08	Chasm — The Shadow Zone	Megamedia
09.08	Armored Fist 2	Novalogic
14.08	Conquest Earth	Eidos Interactive
18.08	Dark Rift	Vic Tokai
18.08	Lose Your Marbles	SegaSoft
21.08	Virtua Fighter 2	Sega
22.08	X-Car	Bethesda Softworks
25.08	Outpost 2	Sierra On-Line
28.08	Dark Colony	GameTek
28.08	Imperialism	SSI
28.08	Lands of Lore 2	Virgin
29.08	Blood Omen: Legacy of Kain	Activision
29.08	Constructor	Acclaim
29.08	Fallout	Interplay
29.08	Hardball 6	Accolade

Вторая жизнь для Pike

Похоже на то, что "Pike: Операция Громовержец" все еще не собирается сдавать позиций. Первоначально изданный компанией Дока, ныне данный представитель жанра action перекочевал под знамена компании 1С, где силами студии Snowball Interactive готовится его повторный релиз в рамках новой линии — "1С: Коллекция игрушек". Ожидать "Громовержца" можно ранней осенью.

Однако и это еще не все. Вдохновленные заложенной в "Pike" идеей, Snowball сейчас работают над следующей частью игры — "Pike: Секретные операции". Прочтя данное название, можно сделать вывод, что нас ждет сборник дополнительных миссий. Частично так оно и есть. Но именно "частично", так как планируется тотальная переделка игровой графики (которая, надо признаться, по меркам сегодняшнего дня выглядит несколько устаревшей) и, вероятно, внедрение новой структуры миссий, которая по заявлению Snowball должна привести к "воистину головокружительной играбельности". Будем надеяться, что так оно и случится.

INTERNET TOP 100

Таблица составлена на основе Commercial Top 100 Edition 239 – Week 31 – July 28, 1997 (c) 1997 World Charts Foundation http://www.worldcharts.com; http://xs4all.nl/~jojo

Место	Недель в чарте	Название игры	Разработчик/Издатель	Жанр
1	4	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	RPG/Strategy
2	36	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	Strategy
3	73	Civilization 2	MicroProse	Strategy
4	29	Diablo	Blizzard	RPG
5	35	Command & Conquer/Counterstrike: Red Alert	Westwood	Strategy
6	86	Warcraft 2: Tides of Darkness	Blizzard	Strategy
7	52	Quake/add-on	Id/GT	Action
8	12	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	Space simulation
9	35	Master of Orion 2: Battle at Antares	MicroProse	Strategy
10	64	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	Action
11	20	Magic: The Gathering	MicroProse	Strategy
12	44	The Elder Scrolls: Daggerfall	Bethesda/Virgin	RPG
13	5	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	Action
14	36	Tomb Raider/add-on	Core Design/Eidos	Action
15	19	MDK	Shiny/Playmates/Interplay	Action
16	83	Galactic Civilizations 2 {OS/2}	Stardock	Strategy
17	53	World Circuit Racing/F1: Grand Prix 2	MicroProse	Racing
18	14	Need for Speed 2	Electronic Arts	Racing
19	96	Command & Conquer/Covert Ops.	Westwood/Virgin	Strategy
20	16	Theme Hospital	Bullfrog/Electronic Arts	Simulation
21	40	MechWarriors 2: Mercenaries	Activision	Robot simulation
22	32	Privateer 2: The Darkening	Origin/Electronic Arts	Space Simulation
23	31	Trials of Battle {OS/2}	Shadowsoft/Stardock	Shooter
24	72	Descent 2	Parallax/Interplay	Action
25	3	Links OS/2	Access/Stardock	Sport
26	58	The Settlers 2/Die Siedler 2	Blue Byte	Strategy
27	17	Interstate '76	Activision	Racing/Action
28	41	Avarice: The Final Saga {OS/2}	CSS/Stardock	Quest
29	28	M.A.X.	Interplay	Strategy
30	87	Stars! 2	Star Crossed	Strategy
31	7	Moto Racer	Delphine/BMG	Racing
32	33	Steel Panthers 2: Modern Battles	SSI/Mindscape	Wargame
33	75	Wing Commander 4	Origin/Electronic Art	Space simulation
34	34	Fifa Soccer '97	EA Sports/Electronic Arts	Sport
35	30	NBA Live 97	EA Sports/Electronic Arts	Sport
36	42	NHL Hockey '97	EA Sports/Electronic Arts	Sport
37	121	X-COM 2: Terror From The Deep	Mythos/MicroProse	Strategy
38	2	Betrayal in Antara	Sierra	RPG
39	93	Championship Manager 2	Domark	Sport
40	33	Lords of the Realm 2/add-on	Impressions/Sierra	Strategy
41	15	Imperium Galactica	Digital Reality/GT	Strategy
42	146	Master of Magic	SimTex/MicroProse	Strategy
43	3	LBA2/Twinsen's Odyssey	Activision	Quest
44	13	Vigilance on Talos V {OS/2}	PolyEx	Platform
45	171	U.F.O./X-Com: Enemy Unknown	Mythos/MicroProse	Strategy
46	20	KKND	Melbourne/Electronic Arts	Strategy
47	86	11th Hour: Be Afraid of the Dark	Trilobyte/Virgin	Quest
48	30	Discworld 2: Missing Presumed...!?	Psygnosis	Quest
49	2	688(i) Hunter/Killer	Jane's/Electronic Arts	Submarine simulation
50	9	The Last Express	Smoking Car/Broderbund	Quest
51	8	Capitalism Plus	Interactive Magic	Strategy
52	15	Outlaws	LucasArts	Action
53	22	Emperor of the Fading Suns	Holistic/Segasoft	Strategy
54	95	Heroes of Might & Magic	New World/3DO	Strategy
55	135	Descent	Parallax/Interplay	Action
56	11	Enemy Nations	Windward/Head Games	Strategy
57	86	The Dig	LucasArts	Quest
58	52	Links LS	Access	Sport
59	137	Wing Commander 3: Heart of the Tiger	Origin	Space simulation
60	93	Steel Panthers	SSI/Mindscape	Wargame
61	14	EA Cricket 97	Melbourne/Electronic Arts	Sport
62	140	Warcraft: Orcs and Humans	Blizzard/Interplay	Strategy
63	38	Syndicate Wars	Bullfrog/Electronic Arts	Action
64	45	Crusader No Regret	Origin/Electronic Arts	Action
65	50	The Pandora Directive	Access	Quest
66	5	Blood	Monolith/GT	Action
67	82	Gabriel Knight 2: The Beast Within	Sierra	Quest
68	11	Redneck Rampage	Xatrix/Interplay	Action
69	95	Need for Speed	Distinctive/Electronic Arts	Racing
70	158	Tie Fighter/add-on	LucasArts/Virgin	Space simulation
71	104	MechWarrior 2: The Clans	Activision	Robot simulation
72	146	Doom 2: Hell on Earth	Id/GT/Virgin	Action
73	185	SimCity 2000	Maxis	Simulation
74	45	Jagged Alliance: Deadly Games	Sir-Tech	Strategy
75	54	Close Combat	Atomic/Microsoft	Wargame
76	12	Yoda Stories	LucasArts	Action/Puzzle
77	43	Star Control 3	Time Warner	Strategy
78	87	Worms/Reinforcements	Team 17/Ocean	Action/Puzzle
79	141	Transport Tycoon/deluxe	MicroProse	Strategy
80	33	Phantasmagoria 2	Sierra	Quest
81	8	Chessmaster 5000	Mindscape	Chess
82	147	Colonization	MicroProse	Strategy
83	139	Panzer General	SSI/Mindscape	Wargame
84	28	Obsidian	Rocket Science/Segasoft	Quest
85	15	Shivers 2	Sierra	Quest
86	3	Fifa Soccer Manager	EA Sports/Electronic Arts	Sport
87	3	Callahan's Crosstime Saloon	Legend/Take2	Quest
88	89	Hexen: Beyond Heretic	Raven/Id/GT	Action
89	16	Pod	Ubi	Racing
90	2	The Ardennes Offensive	SSG/SSI/Mindscape	Wargame
91	1	Flight Simulator 6	Microsoft	Flight simulation
92	81	Monopoly	Westwood/Virgin	Strategy
93	6	The Lost Vikings 2: Norse by Norsewest	Interplay	Platform/Puzzle
94	3	Harpoon Classic 97	Interactive Magic	Strategy
95	1	Mummy: Tomb of the Pharaoh	Interplay	Quest
96	58	AH-64D Longbow	Origin/Electronic Arts	Helicopter simulation
97	36	Screamer 2	Milestone/Virgin	Racing
98	25	Realms of Arkania 3/Das Schwarze Auge 3	Sir-Tech	RPG
99	65	Conquest of the New World	Quicksilver/Interplay	Strategy
100	1	Links LS: 1998 Edition	Access	Sport

EXTERMINATION

Жанр: Космическая стратегия в реальном времени
Осень 1997 года

Extermination примечательна хотя бы уже своими создателями, потому как компания Techland, развивающая данный проект, — польская. Мало какой восточноевропейской игре удавалось выйти на мировой рынок. А космическая стратегия Extermination уже сейчас идет как проект всемировой величины.

"Найди и отомсти!"

Сюжет в Extermination не блещет новизной. Посудите сами: прилетели инопланетяне, всех позавоевывали, поистребляли много миллионов из числа совершенно неподготовленного к подобным событиям человечества, устроили глобальный экологический кризис и оставили окровавленную и разоренную Землю довариваться с собственном соку с расчетом на то, что теперь уже все равно никто не выживет. Последнее было ошибкой. Земля, взяв на вооружение практику птицы Феникс, поднялась из руин и даже совершила Четвертую Индустриальную Революцию. И сама перешла к активным действиям, выбрав вас на роль командующего "карательной" экспедицией против неведомо где обосновавшихся инопланетных агрессоров. Вам был дан звездолет, вам были даны отряд новобранцев и несколько видавших виды ветеранов, вам было дано поручение вылететь в открытый космос, соорудить колонию на какой-нибудь пригодной для обитания планете и на ее базе повести войну против инопланетян. Единственная проблема состоит в том, что планеты инопланетян еще надо отыскать.

И вторая единственная проблема сводится к тому, что в начале вы находитесь на минимальном пути развития, в то время как представители другого Разума многочисленны, отлично развиты и готовы сражаться не то что с вашей жалкой горсткой энтузиастов, но и со всем населением Земли вместе взятым и на себя же помноженным.

Колонизация и войны

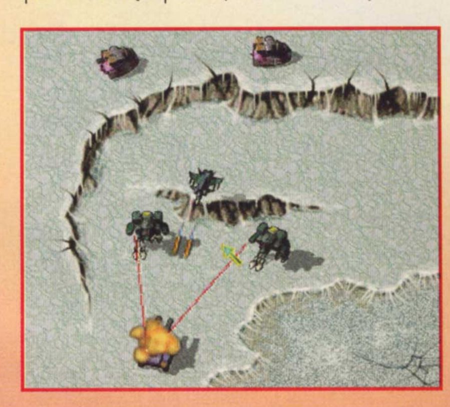
Начинаете со строительства разветвленной сети космических баз и укреплений. К вашим услугам 60 планет неизученной галактики, каждая со своим уникальным ландшафтом, атмосферой, полезными ископаемыми. И, конечно же, в большинстве случаев вам придется знакомиться не только и не столько с минеральными ресурсами, сколько с огнем вражеских орудий.

Освоение планет необходимо и тем, что только на них вы можете обнаружить артефакты, позволяющие изобрести новые технологии (хоть человечество и продвинулось вперед, однако наука в других галактиках все равно развита лучше), узнать о прорехах в обороне противника и о недостатках своих войск.

Впрочем, Extermination не сводится к одной лишь колонизации, — в противном случае мы не назвали бы ее real-time стратегией. Как только вы строите базу (а может, даже и раньше), неземные существа начинают вас атаковать... Баз у вас много. Все на разных планетах. Время везде течет одинаково. И может случиться так, что противник нападет сразу на нескольких планетах. И если в этот момент вы заняты управлением экономикой или же сражениями на другой планете, то придется выбирать, что важнее для вашей нарождающейся империи.

Бои будут вестись не только на открытых пространствах, но и в зданиях (чем-то напоминает X-COM). Если вы зашлете отряд солдат в здание противника, игра моментально переключится в режим боя в закрытом помещении. Эти минибитвы также происходят в реальном времени. Результативность же их может не уступать большим сражениям. Группа диверсантов с несколькими связками динамита сможет уничтожить подземную базу, которая выдерживала ваши непрекращающиеся ракетные обстрелы в течение последнего месяца, а заодно и выкрасть ряд ценных документов.

Дополнительные черты Extermination: разнообразные погодные условия, палитра в 65500 цветов при разрешении 640x480 и 800x600, отсутствие структуры миссий (впрочем, это и понятно).



Опасения

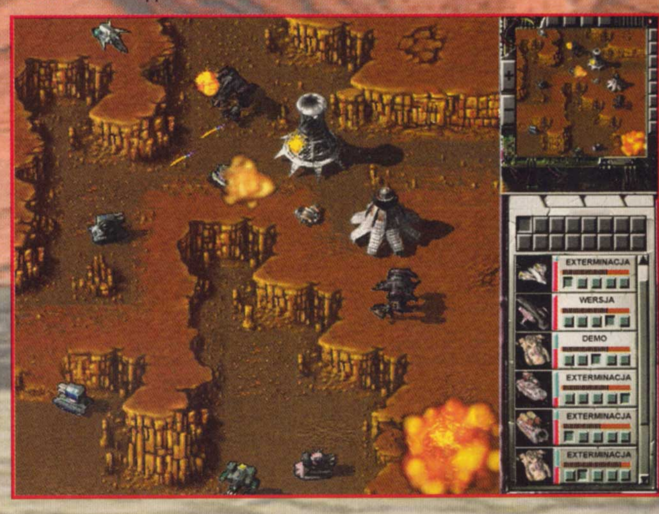
Настораживает, что в Extermination одновременно может происходить несколько боев. В таком случае нужны сильные управляющие, которые смогут руководить колониями и экономикой без вашей опеки. А значит, требуется сильный AI... Но заявления разработчиков о способностях AI, который "никак на своих ошибках не учится, потому что он и так очень умный", смотрятся смехотворно.

Пока что Extermination напоминает Imperium Galactica, который делают зафанатевшие от X-COM люди, причем с риском повторения ошибок Battlemage. А там дальше — посмотрим.

Имеет смысл добавить, что Techland сейчас ведет не только Extermination, есть и другие проекты. Мы расскажем о них в будущих номерах "Навигатора", если они будут того стоить.

Павел Коротов





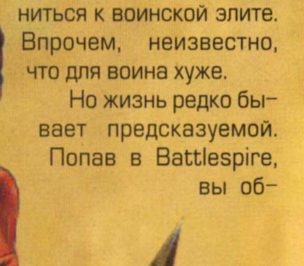
THE ELDER SCROLLS: BATTLESPIRE

Жанр: 3D action / RPG
Осень 1997 года

Первым делом давайте определимся в понятиях. Battlespire от Bethesda Softworks — это вовсе не продолжение Daggerfall, а начало новой серии с общим названием Legends, действие которой, впрочем, будет происходить все в том же мире Elder Scrolls. (Продолжение Daggerfall, третья глава The Elder Scrolls: Morrowind, ожидается тоже, но то уж отдельная история.)

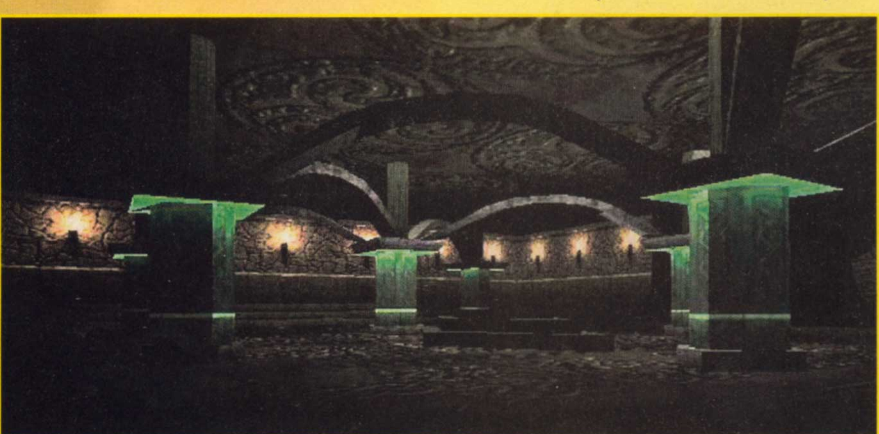
Ловушка для воина

Вы играете роль воина, который удостоился чести отправиться на испытание в Battlespire, магическую область вне пространства и времени, созданную могущественными магами и служащую тренировочной площадкой для личной гвардии самого Императора. Перед отправкой вы узнаете, что в Battlespire вы физически не присутствуете, а значит, сможете обходиться без сна и отдыха. И даже смерть вам не грозит: провалив испытания, вы не погибаете, а просто-напросто возвращаетесь домой, при этом теряя все шансы присоединиться к воинской элите. Впрочем, неизвестно, что для воина хуже.



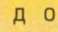
Но жизнь редко бывает предсказуемой. Попав в Battlespire, вы обнаруживаете, что все охранявшие покой цитадели волшебники убиты, а саму область захватил демонический принц Daedra Mehrunes Dagon, решивший превратить ее в свой основной оплот. И теперь уже смерть в Battlespire становится совершенно реальной, и для возвращения назад вам требуется победить принца и захватить портал, расположенный в его дворце.

Из прежних обитателей в Battlespire не выжило никого. Точнее, почти никого.



Единственный выживший становится вашим соратником по борьбе. По стечению обстоятельств им оказывается воин, с которым вы должны были сражаться и которого должны были победить, чтобы пройти назначенное испытание. По задумке разработчиков, если вы играете за мужчину, то другой воин будет женщиной, и наоборот. Впрочем, вам не грозит путешествовать рука об руку, ваши пути пересекаются лишь время от времени, и по ходу игры он (или она) не раз даст вам полезный совет или даже окажет помощь.

Как видите, сюжет Battlespire гораздо компактнее и прямолинейнее, чем в Daggerfall. Вплоть до того, что в Battlespire появляется четко выраженная структура миссий,



до того в среде The Elder Scrolls практически не существовавшая.

Чем заполнен этот мир?

Battlespire с гигантским миром Daggerfall не сравнить. Тем не менее, авторы рассчитывают, что для прохождения игры потребуется не менее 40 часов.

Перечень встречающихся в игре построек впечатляет — ветряные мельницы, храмы, замки, хижины, таверны, кабаки и жилые дома. Есть даже порт с кораблями, по которым можно порыскать с целью обнаружения различных полезных предметов. Радуют возможности плавания в лодке (с нее даже можно будет сражаться) и полета на воздушном шаре.

RPG и 3D action

Игра начинается с того, что вы создаете собственного персонажа. При этом используются те же классы и умения, что и в Daggerfall. Такое разнообразие особенно приятно во время коллективной игры — никогда не знаешь, кто тебе встретится. Да и шансов осюрпризить противника становится больше.

Однако есть одно ограничение: ваш персонаж непременно должен быть человеком. Видимо, авторы по-

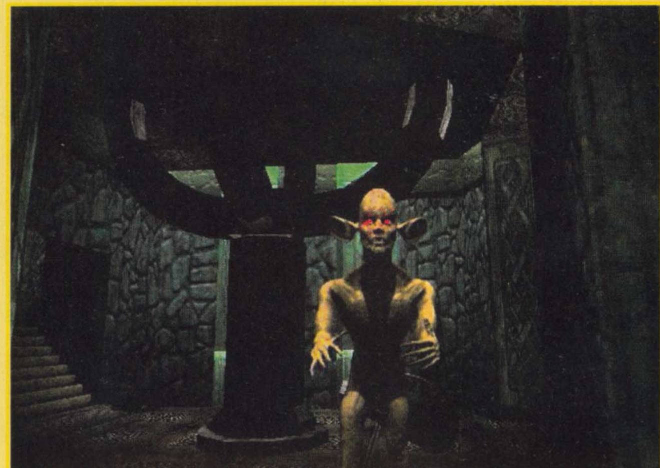


считали, что некоторые особенности и специальные умения других рас могут нарушить баланс игры.

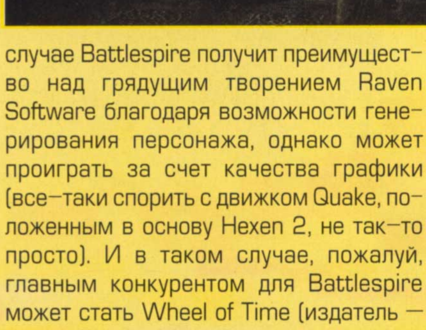
Изготавливать предметы в Battlespire невозможно, а вот что будет с заклинаниями, пока не понятно. Известно, что система настройки магии отличается от той, что была в Daggerfall. Вы уже не можете смешивать эффекты и изменять длительность действия или мощность заклятия. Похоже, что под "настройкой" авторы игры подразумевали просто назначение горячих клавиш.

И все-таки не стоит забывать, что Battlespire, несмотря на свои RPG-шные корни, это еще и 3D action с видом от первого лица. Боев в игре будет очень много, с применением как холодного оружия, так и магии. Некоторые даже утверждают, что это вообще чистый action — вроде Hexen 2. И в таком





случае Battlespire получит преимущество над грядущим творением Raven Software благодаря возможности генерирования персонажа, однако может проиграть за счет качества графики (все-таки спорить с движком Quake, положенным в основу Hexen 2, не так-то просто). И в таком случае, пожалуй, главным конкурентом для Battlespire может стать Wheel of Time (издатель — Epic MegaGames;



создается на движке Unreal), который также замешан на тесте RPG с обширным вкраплением элементов из других жанров.

Вместе с друзьями

Режимов коллективной игры (по сети, модему, нуль-модему и через Интернет) несколько, и их наличие также является шагом вперед по сравнению с предыдущими играми в среде The Elder Scrolls.

Во-первых, традиционный deathmatch. При этом все, что относится к индивидуальной игре и сюжетной линии, отключается.

Во-вторых, игра командой — до четырех человек могут объединить свои усилия в борьбе с компьютерными противниками.

И, наконец, третий вариант — противостояние двух команд (также до четырех человек в каждой).

Что же касаемо Интернет, то здесь достаточно сказать, что Bethesda заключила договор с MPlayer.

Технические подробности

Затемненные залы и сводчатые потолки Battlespire смотрятся очень даже неплохо (не в пример другой bethesda'овской серии — Terminator). SVGA графика 640x480 с 32 тысячами цветов — это явно лучше, чем VGA-шный Daggerfall. Появился новый движок с плаваю-щей точкой обзора, использующий эффекты динамического освещения; вода обрела прозрачность, а текстурирование объектов стало значительно лучше. Монстры и NPC в игре спрайтовые, но Bethesda клянется, что так круче и что вообще это в последний раз (хмм..!).



В настоящее время игра поддерживает карты с 3Dfx Voodoo Rush и Voodoo Graphics, планируются и другие 3D акселераторы. Для запуска Battlespire из-под DOS потребуется процессор не ниже Pentium 90 и 16 Mb RAM.

Баги и глюки

Наученная горьким опытом истории с багами в Daggerfall, Bethesda решила не выпускать Battlespire до тех пор, пока не будет выявлено и исправлено основное количество ошибок (разработчики говорят "все", но кто ж им теперь поверит!). Развернутое бета-тестирование начинается в июле и если все пойдет так, как рассчитывают ребята из Bethesda, то мы увидим игру уже в сентябре.

Василий Андреев

Streets of SimCity

Жанр: Автосимулятор + action
Сентябрь 1997 года

Должно быть, разработчики из Maxis пришли к выводу, что хватит потчевать игроков одной лишь управленческо-хозяйственной деятельностью. Пора уж им (то есть игрокам) и самим принять активное участие в жизни города! Впервые эта идея нашла воплощение в SimCopter, где за штурвалом патрульного вертолета играющий решал различные проблемы им же построенного мегаполиса SimCity. Однако миссии, которые выпадали на долю летчика, были направлены на разрешение различных проблем, разворачивающихся в городе (своевременное обнаружение пожаров, например).





Безумие на улицах SimCity

Но вот в миротворческие процессы строительства и управления городом вкрались какие-то сбои и ошибки. Потому как на доселе тихих проспектах и магистралях отныне происходят ралли без правил.

Действует старая как мир система, которую можно было наблюдать еще в Death Track. Побеждая в заезде, вы получаете денежное вознаграждение. Честно заработанные "кровные" можно потратить на усовершенствование своего авто либо на докупку различных боекомплектов, способных если не превратить Streets of SimCity в Carmageddon, то уж, во всяком случае, сильно сблизить эти две игровые вселенные.

Поначалу вы вообще не экипированы оружием (либо присутствует какой-то разумный минимум, что не столь важно). По мере накопления денег вы докупаете канистры с маслом (разлитое на шоссе масло способно затормозить конкурентов), утыканные гвоздями цепи (проклятие для автомобильных шин) и ракетное оружие (а это уже чистый воды Death Track).

Бесконечная играбельность?

В Streets of SimCity будет глобальная кампания, состоящая из 50 треков. Помимо того, играющий может, как и в SimCopter, выстроить город в SimCity 2000, импортнуть его в Streets of SimCity и проложить в редакторе гоночную трассу. Не это ли называют бесконечной играбельностью?..



Из средств передвижения будут представлены стилизованные под середину 60-х годов анахронизмы, спортивные гонки и развозочные грузовики. Как нетрудно догадаться, у каждого класса есть свои преимущества и недостатки, и играющему предстоит вырабатывать собственную автостратегию, которая станет учитывать весь спектр технических характеристик машины (физике поведения автомобиля на трассе Maxis уделяют особенное внимание). Пилоты, одним из которых вы оказываетесь представлены в игре, также обладают своим набором специфических черт.

Что касается multiplayer, то в смертоносных заездах смогут принять участие до восьми человек (поддерживаются модем, сеть, Интернет). Управлять заездами в Streets of SimCity будет Windows 95.

На данный момент видится лишь один безусловный недостаток Streets of SimCity: не слишком-то современная графика. Но так ли это важно, когда главное — возможность поколесить по улицам легендарного SimCity 2000?..

Видимо, это станет понятно 5-ого сентября — число, являющееся официально заявленной датой релиза игры.





Александр Ланда

NetStorm: Islands at War

Real–time fantasy стратегия
III квартал, 1997
Windows 95

① Властвовать над небесами

"NetStorm — стратегическая игра, где расстановка юнитов становится ключом к победе. Находясь в своей крепости высоко в облаках, вы должны проложить мост через небо и захватить вражеского Верховного Жреца. Принеся его в жертву элементальным фуриям (Ветру, Дождю и Грому), вы получаете знание, чтобы развиваться, строить более мощные войска и продвигаться ближе к воплощению своей цели: властвовать над небесами."

Кен Демарест (Ken Demarest),
президент Titanic Entertainment
Отрывок из интервью журналу "Coming Soon"







② Убей жреца и стань умнее

NetStorm уникален. И ориентирован на игру через Интернет, как никакая другая real–time стратегия (впрочем, NetStorm рассчитан и на одного игрока). По сути, похожая идея изначально закладывалась в Интернет–вариант Unreal: ее смысл состоял в том, что у каждого игрока есть некая собственная крепость, на базе которой он атакует подобные же крепости других игроков.

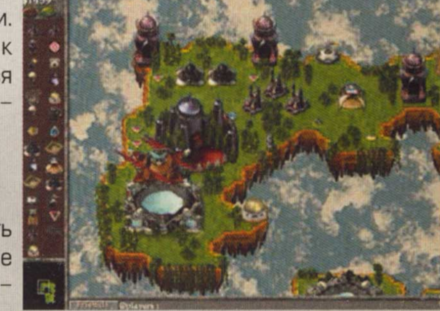
В начале игры вы располагаете островом в высших слоях атмосферы. Используя универсальный ресурс Storm Power, вы создаете войско; его численность и "качество" зависят от объема имеющегося у вас ресурса и от ваших познаний в оккультных науках, точнее — знания того, как можно использовать силу богов Ветра, Дождя, Солнца и Грома. Затем вы строите особый юнит под названием Temple, что значит Храм.

Используя возможности Temple, вы возводите мосты, которые соединят ваш остров–крепость и находящиеся в "нижней сфере существования" нейтральные острова, за которые происходят битвы между игроками (будь то компьютерные игроки или люди, не важно).

Как только юниты введены в действие, вы фактически не можете ими управлять, — они начинают жить "самостоятельной жизнью" (к примеру, сами выбирают, кого им атаковать, — подобно тому, как это реализовано в Dungeon Keeper). А значит, ход сражений во многом зависит от того, насколько удачно вы расположили свои войска (например, некоторые оборонительные башни могут стрелять лишь в одном направлении, и единственное, что в вашей власти — это изначально задать направление стрельбы).

Занимая нейтральный остров, вы отводите его в сторону от общего кровавого безумия и получаете в распоряжение все находящиеся на нем нейтральные (до того) юниты. Уничтожая вражеские юниты, вы добываете драгоценный Storm Power, причем это единственный источник пополнения ресурса. Захватывая в плен Верховного Жреца противника и убивая его на алтаре богов на своем родном острове, приобретаете знания, продвигающие вас к новым вершинам развития.

Вас, как и всех других, нельзя уничтожить, так как острова–крепости участников поднебесного противостояния находятся за пределами зоны сражений. Однако вас вышвырнут из игры, если достигнутый вами уровень будет меньше того, которого добились другие игроки.



Момент оценки уровня может быть приравнен к "окончанию миссии". Если вы прошли отбор, то вся имеющаяся у вас наличность сохраняется в "следующей миссии".



③ NetStorm на Internet

Одна из проблем интернетовских игр — выбрать себе достойного соперника, не пускаясь в долгие разговоры. В NetStorm эта проблема решается самым простым и наглядным образом: прогресс каждого игрока отмечается специальным значком, так что сразу же можно определить, с кем вы имеете дело. Если вам понравилось мериться силами с каким–то одним противником, например, по кличке TheGodHimself, то вы можете внести его в свой "friends list". После этого, как только TheGodHimself снова выйдет на связь, вас немедленно об этом оповестят.

④ Из безвестности к славе одним шагом?

Titanic Entertainment был основан в октябре 1995 года двумя программистами (Ken Demarest и Zak Simpson), ушедшими из компании Origin и занимавшими в ней весьма солидные посты (директор проекта и директор технологии). Несколько позднее к ним присоединились два художника–дизайнера, принимавшие участие в создании таких "горячих" игр, как Wing Commander, Ultima VII и Privateer. NetStorm, первое детище студии, находится в производстве уже 1,5 года. Несмотря на безызвестность, Titanic Entertainment быстро удалось найти себе крупного издателя в лице компании Activision. Осталось дождаться релиза NetStorm — судя по рассказам, это будет как минимум необычно. Как максимум — одни "небесные боги" знают о том, чего можно ждать от этой игры.

Игорь Савенков, Иван Самойлов

Star Trek:
Secret of Vulcan Fury



В стане поклонников бесконечного сериала Star Trek — очередной праздник. Не так давно Interplay анонсировала космический симулятор по мотивам серий космической саги. Теперь же настал черед квеста, уже третьего по счету в серии, на этот раз посвященного похождениям капитана Джеймса Кирка и его компании.



В Secret of Vulcan Fury повествуется о разгадке древней тайны Вулкана — родной планеты мистера Спока. Играющему предоставлен выбор персонажа, которым он будет представлен в увлекательном приключении. Хотите быть адмиралом Кирком, или, быть может, его последователем Павлом Чековым, или же сентиментальным вулканийцем Споком? Возможно, рассудительным, но вспыльчивым ромулянцем доктором Маккоем? Interplay не видит никаких проблем — в игре использованы образы и голоса "всамделишных" актеров, исполнявших роли в последней серии Star Trek. По технологии motion capture на заранее отрисованные фигуры персонажей "натянуты" фототекстуры киноактеров.



В целом игра будет напоминать предыдущие квесты серии Star Trek; основными нововведениями станут улучшенный интерфейс и графика высокого разрешения. Будут учтены и предыдущие промахи — теперь загадки станут более изощренными и имеющими непосредственное отношение к ходу игры. Хочется надеяться, что все поклонники похождений честной компании под предводительством Кирка (каковых, правда, в России не так много) останутся довольны.

Четвертый квартал 1997 года. Windows 95.

Александр Ланда

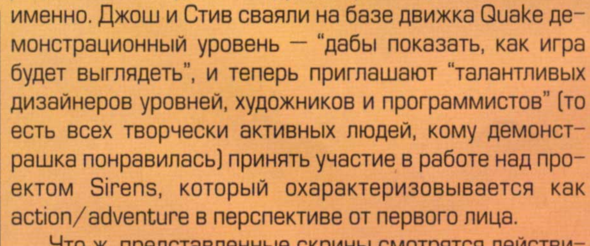
SIRENS

Что делают сирены? Правильно, сладкозвучным пением они завлекают неосторожных путников и... Что бывает дальше, неизвестно — никто от них еще не возвращался и рассказывать некому. Может быть, там и вечный кайф наступает, не знаю.

Это вовсе не предыстория, а мои ощущения по поводу затеи Джоша Гордона и Стива Росса — двух программистов из Silo Productions, известных своими разработками в Sega, Sony, Acclaim и Crystal Dynamics.

Судите сами: нам предлагают поиграть в игру, которой еще нет! Именно, именно. Джош и Стив сваяли на базе движка Quake демонстрационный уровень — "дабы показать, как игра будет выглядеть", и теперь приглашают "талантливых дизайнеров уровней, художников и программистов" (то есть всех творчески активных людей, кому демонстрашка понравилась) принять участие в работе над проектом Sirens, который охарактеризовывается как action/adventure в перспективе от первого лица.

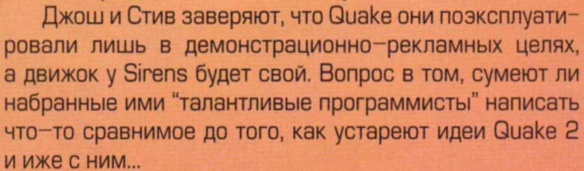




Что ж, представленные скрины смотрятся действительно классно и завлекательно. Монстры необычные, оружие мощное, героини сексапильные, графика радует глаз светлыми тонами. Эх, будь я дизайнером уровней или художником, я бы не задумываясь... Гм...



Джош и Стив заверяют, что Quake они поэксплуатировали лишь в демонстрационно-рекламных целях, а движок у Sirens будет свой. Вопрос в том, сумеют ли набранные ими "талантливые программисты" написать что-то сравнимое до того, как устареют идеи Quake 2 и иже с ним...





Издателя у Росса и Гордона пока тоже нет (с чего бы это?), но они уверены, что таковой появится, причем не позднее, чем через пару месяцев. Похоже, что сирены из Silo Productions ничуть не сомневаются в своих вокальных данных (во всяком случае, шумиху на весь Интернет подняли). Надеюсь, что со временем нам удастся рассказать об этой красивой игре побольше.

Василий Андреев



I-War

Есть мнение, что I-War от Particle Systems призвана заполнить вакуум, возникший после выхода BattleCruiser 3000 — игры, о которой было много разговоров, но в которую никто толком не играл. Вас призывают в Военно-Космический Флот Земли. Служба проходит на корабле класса дредноут, оснащенном мощнейшим бортовым оружием, а также несущем на борту эскадрильи космических и планетарных истребителей. Ход игры основан на сюжете, включающем в себя 40 полноценных историй (кампаний), плотно связанных между собою. Вам предстоит решать стратегические задачи по распределению боевых ресурсов дредноута, по формированию эскадрилий как командующему и тактические задачи как пилоту истребителя.

Разработчиками затрачено немало усилий на создание модели корабля, реагирующего на происходящие события так, как это делал бы настоящий космический дредноут. Сообщается о самообучающейся системе, в реальном времени вырабатывающей решения о реакции на каждое специ-



REDJACK:
REVENGE OF THE BRETHREN

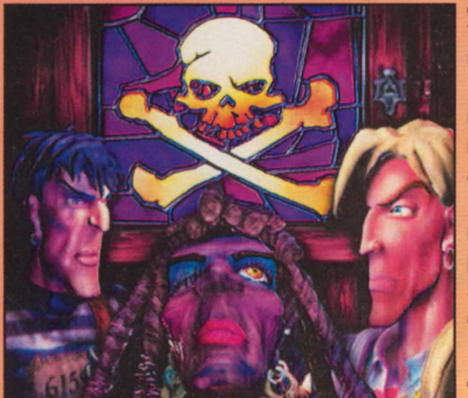


Cyberflix, ставшие известными на весь мир вместе с появлением интерактивного квеста Titanic, планируют выход Redjack: Revenge of the Brethren, анимационного квеста, основывающегося на использованном в Titanic (и в его предшественнике — Dust) движке и по своей форме более всего напоминающего Pirates! Сида Мейера.

Некий молодой человек по имени Nicholas Dove был рыбаком; однажды рыбацкий удел ему наскучил, и он присоединился к шайке пиратов. Пираты отправились в странствия и приплыли в новый мир, где новоявленный пират влюбился (взаимно) в местную жрицу шаманского толка. Вскоре обнаруживаются злопыхатели, делящиеся на две специализации: одни хотят увидеть в гробу жрицу и всех ее приспешников, другие хотят там же увидеть пиратов и Николаса заодно.



- Присутствует два типа головоломок: логические и "предметные". Как и в Titanic.
- Головоломки дадут Николасу достаточно пищи для ума; пищу для ума разбавит работа для рук, так как в Redjack будут присутствовать также бои на шпагах и прочих атрибутах колюще–дубасящего искусства.

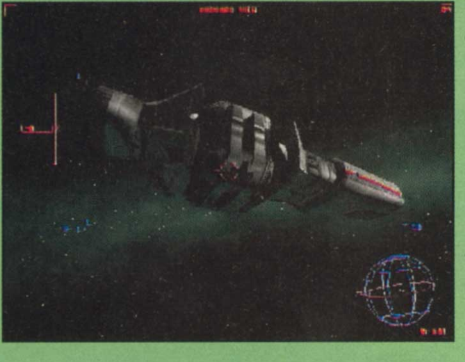


- В Titanic и Dust передвижение от одного вида к другому было плавным (правда, с потерей качества картинки во время движения). Видимо, аналогичный подход ожидает нас и в Redjack.
- В Titanic персонажи двигались неестественно и смахивали на марионеток — в Redjack разработчики обещают устранить это недоразумение и клянутся в плавной анимации. Посмотрим.



Выход Redjack планируется на последние дни существования 1997 года (на Новый год).

Павел Коротов



фическое повреждение. Другими словами, при повреждении механизма искусственной гравитации очевидна невесомость; повреждение ангаров чревато трудностями с выпуском истребителей и т.д.

Космические сражения также призваны удивить вас адекватностью реакций AI на ваши действия. Вражеские эскадрильи будут маневрировать и пробовать различные боевые построения в поисках слабостей в вашей тактике. Планируется широкий диапазон боевых кораблей, принимающих участие в битвах — от истребителей до крейсеров. Разработчики гордятся этими нововведениями и считают таковые коньком игры.

Остается добавить, что выйдет игра на Ocean Software, и, насколько мы помним, это первый опыт данной компании в области космических симуляторов.



Четвертый квартал 1997 года. Операционная система пока неизвестна.

Александр Ланда

Pirates: Captain's Quest

Романтика морского разбоя подвигла Discovery Channel Multimedia на создание многожанровой игрушки с обучающим уклоном — своеобразного симулятора жизни моряка в "золотой век" пиратства (середина 17 века).

В Pirates: Captain's Quest есть английские, французские, голландские и испанские суда, причем можно попробовать себя не только в профессии пирата, но и в роли купца или капера. Цель каждой миссии — взять на абордаж определенное число кораблей, скопить необходимую сумму и выполнить квест, состоящий, по выражению авторов, в "отыскании утерянной главы морской истории".

Во время плавания вы управляете (при помощи мыши и клавиатуры) кораблем, стоя у штурвала на главной палубе и взбираясь на мачту лишь для того, чтобы определить, стоит ли преследовать замеченное на горизонте судно. Когда происходят морские битвы, изображение переключается на вид сверху — так удобнее маневрировать. Возможен и абордаж, во время которого происходят поединки на шпагах (и прочем колюще–режущем оружии), сильно напоминающие Sea Legends.

Закупить провиант, пресную воду и боеприпасы, набрать команду и сбыть награбленное можно только на берегу, и при этом легко нарваться на драку в кабаке или угодить в тюрьму.

Помимо всего прочего, в игре есть энциклопедия пиратства — судовой журнал, содержащий множество исторических фактов и обширную библиографию.

Василий Андреев



PREVIEW

TEAM APACHE

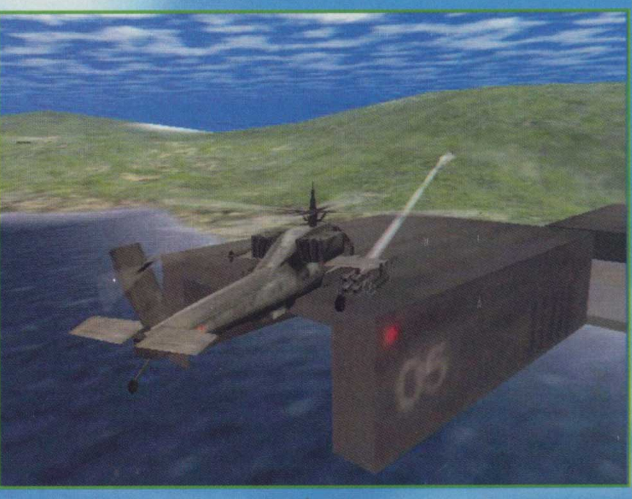
Жанр: Симулятор вертолета
Первый квартал 1998 года

Одним из самых первых стоящих симуляторов вертолета AH-64A Apache была игра под названием Tomahawk. Создана она была Дейвом Маршаллом (Dave Marshall) для компьютера ZX Spectrum, имела двухцветную графику и занимала 48 Kb RAM. Кроме летной части, Tomahawk содержал и элементы стратегии.

Есть такой замечательный вертолет — AH-64A Apache, и его модификация — D Longbow. И состоит он на вооружении армии США. Сей факт не дает покоя программистам, дизайнерам, сценаристам, словом — разработчикам компьютерных игр. Не проходит и года, чтобы не было заявлено о новом симуляторе прославленной боевой машины. Само собой, каждый новый симулятор обещается как самый реалистичный и графически впечатляющий. И почти каждый создавался с участием "всамделишних" пилотов. И каждый будет со своей "изюминкой".

Team Apache от Eidos Interactive — очередное пополнение в семействе (можно сказать, клон) вышеупомянутых игр. Безусловно, подключение к созданию игры профессионального пилота положительно скажется на реализме имитации боевых действий и правдивости военной кампании. И все это здорово.

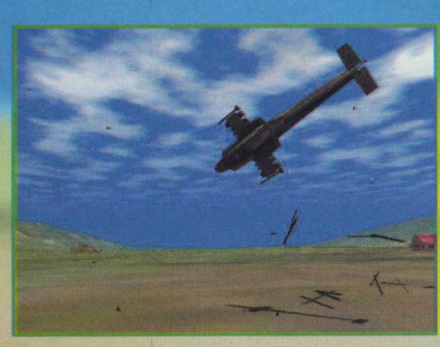
Но особенность Team Apache все же не в этом, а в том, что основное внимание уделяется управленческо-командной части. Разработчиками создана специальная система планирования и управления экипажами с учетом персональных характеристик каждого пилота. Да и в самом полете от игрока потребуется не личная удаль, а умение действовать в составе боевого звена. Более того, в некоторых миссиях на игрока будет возложено командование целым боевым подразделением. Здесь-то и понадобится умение подбирать экипажи, планировать ремонтные работы и даже спасать сбитых ранее боевых друзей. Кстати, в игре будет три кампании — в Саудовской Аравии, Колумбии и Латвии.



Графика Team Apache — 24 битная, опирающаяся на библиотеки DirectX. Следовательно будет поддержка большинства 3D акселераторов. На данный момент трудно сравнивать ее с прекрасной графикой Longbow 2, но то, что она окажется не хуже первого Longbow, — точно. А даже по меркам сегодняшнего дня это можно считать немалым достижением.

По причине жесткой конкуренции со стороны Origin Skunkworks разработчикам Team Apache придется изрядно потрудиться. Посему игра появится не ранее января следующего года. Среда полетов — Windows 95.

Александр Ланда







EXTREME TACTICS

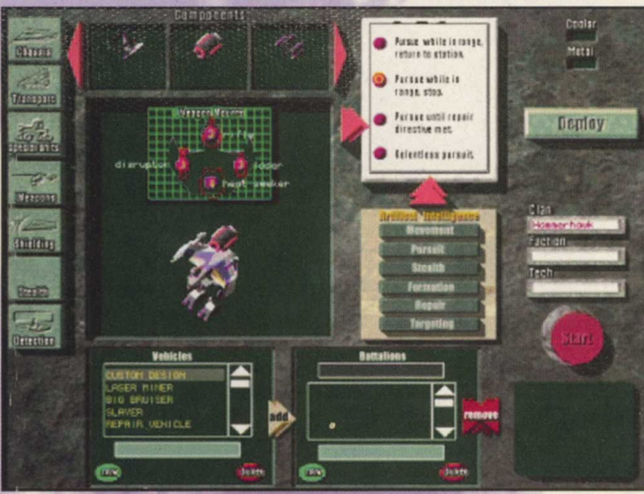
Жанр: Real–time стратегия
Ноябрь 1997 года

Media Station придумала еще одну ужасную историю из жизни инопланетных цивилизаций. Солнце планеты Calibria гаснет. Все население раскололось на два клана, которые воюют (стратегически и в реальном времени) за единственный источник энергии — особые кристаллы, встречающиеся, увы, в весьма ограниченном количестве. Цели у кланов разные — Bloodfox хотят полного господства над драгоценными ресурсами, а следовательно, и над всей планетой, а мятежным Hammerhawk те же самые кристаллы нужны, чтобы снарядить космический корабль для поисков какой–нибудь более подходящей для жизни калибреанцев планеты.

Для каждой из сторон (выбирайте любую) заготовлено по 11 миссий, объединенных в кампанию, плюс несколько свободных сценариев.

Самое интересное в этой глобальной войне — возможность создавать разнообразную боевую технику и даже дорабатывать ее во время сражения, немедленно реагируя на сильные и слабые стороны противника (похожий принцип заложен в AI Wars). Делается это в Design Room — специальном окне с интуитивным мышованным интерфейсом, где отдельные узлы боевых машин подключаются один к другому, как в детском конструкторе. Менять можно все — от шасси и вооружения до способов маскировки. Есть и вовсе фантастические технологии, вроде телепортации через всю карту. Кроме того, набор деталей можно будет пополнять через Интернет (судя по всему, новые "запчасти" будут периодически появляться на сайте Media Station).

Каждый юнит оснащается искусственным интеллектом с программируемым алгоритмом поведения. Так, например, вы можете указать, при какой степени повреждения данное подразделение должно автоматически покинуть поле боя и отправиться в ангар для ремонта. Кстати, вражескую технику можно заражать компьютерными вирусами, сводящими с ума ее электронный мозг.







Никаких зданий в Extreme Tactics строить не нужно. Но это не значит, что вы сможете обойтись без продуманной добычи и распределения ресурсов: в игре есть механические шахты, специальные машины для сбора и переработки останков разбитой техники, и ремонтное оборудование.

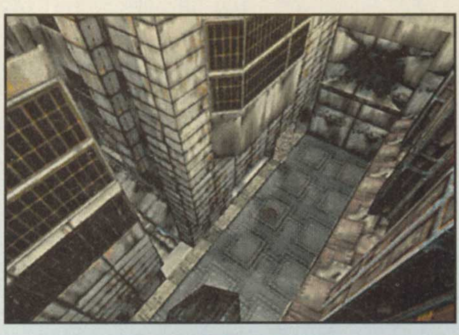
Другие черты Extreme Tactics: до трех компьютерных или до семи живых противников (по сети, по модему или через Интернет); более 30 готовых карт (пустыни, тропики, вулканы, заснеженные равнины) плюс редактор карт.



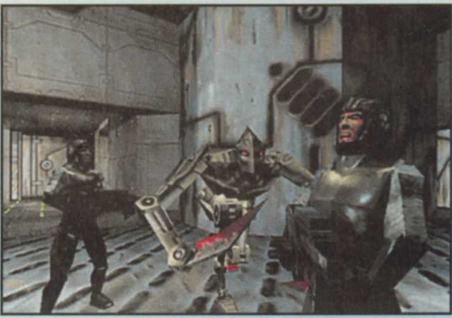
Ясно, что при таком разнообразии противостояние кланов просто не сможет выродиться в, по выражению Геймера, "потасовку оравы крутых танков" — печальный финал многих военных стратегий. Media Station твердо намерена выдержать "созидательно/разрушительный" баланс игры и именно этому собирается посвятить несколько месяцев, оставшиеся до выхода Extreme Tactics.

Василий Андреев

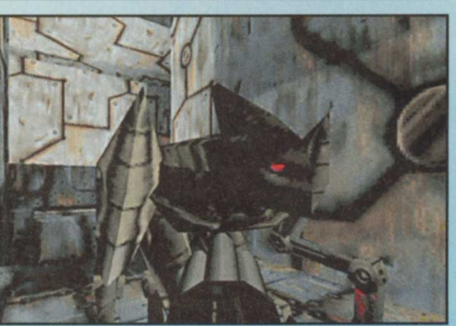
REQUIEM:
WRATH OF THE FALLEN



Выпускаемая компанией Cyclone Studios игра Requiem: Wrath of the Fallen (издателем выступает 3DO) повествует об очередном варианте борьбы сил Добра и Зла на грешной старушке Земле. Правда, на этот раз игрок не будет изображать из себя непобедимого десантника или отчаянного искателя приключений. Разработчики игры предлагают нам с вами, ни мало ни много... стать ангелом, избранным Высшими Силами для противодействия Злу. Между прочим, это самое Зло тоже представляют ангелы, только все они сплошь смутьяны и поганцы. И решили они восстать против Высших Сил и уничтожить наш мир. Другими словами, события развиваются на библейской основе (как вы помните, Люцифер был приближенным к Богу ангелом, восставшим против его власти).



Авторы уверяют, что, помимо основной деятельности (сражений с полчищами врагов в традиции 3D action), вам придется взаимодействовать с большим количеством дополнительных персонажей (элементы RPG?). Причем ответная реакция этих дополнительных персонажей будет напрямую зависеть от вашего подхода к общению с ними (например, если вы попробуете завести разговор с человечком, держа в руках направленное на него оружие, результат беседы может пагубно отразиться на состоянии вашего здоровья).



В Requiem: Wrath of the Fallen будет введена становящаяся, кажется, модной функция панорамного изображения героя — вид от третьего лица. К счастью, происходить это будет не во время боев, а при выполнении героем определенных специфических действий. А делать ваш герой сможет многое — взбираться по наклонной плоскости, летать (ангел ведь как никак!), ездить верхом на всяческом зверье и тому подобное.

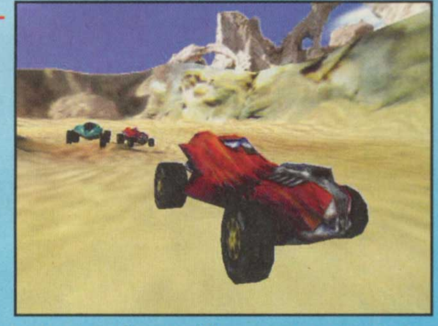
Игра поддерживает 3D видеоускорители, будет и возможность сетевой игры (как LAN, так и через Интернет).

Четвертый квартал 1997 года, DOS, Win'95.

Андрей Терминатор



Powerslide



Powerslide (издатель/разработчик: TBA и Emergent) — это еще один гоночный автосимулятор, призванный уверить счастливых покупателей графического ускорителя 3Dfx в том, что они не зря вложили свои деньги. Господа, вы видели Pod? Вам понравился Pod? Если да, то можете потратить некую денежную сумму на приобретение этого нового технологического монстра, выдающего 60 кадров в секунду и "радующего" глаз размытыми до ужаса текстурами окружающей среды. Если же Pod был вам параллелен, то — дальше можете не читать.

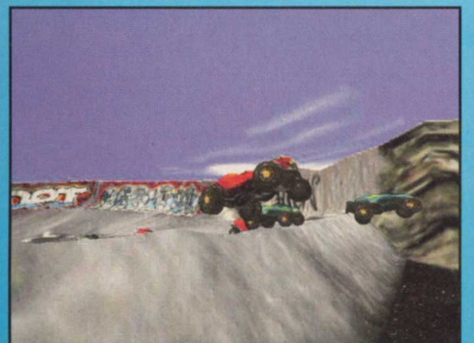
● 60 кадров в секунду при довольно высоком уровне детализации (разрешение 640x480, TrueColor). Быстродействие достигается за счет использования технологии уменьшения детализации объекта при его удалении и, соответственно, наоборот. Как пример, можно предложить автомобильное колесо, которое, когда автомобиль далеко впереди, представляет собой шестиугольник; когда вы подъезжаете ближе, число граней увеличивается — и вот уже колесо почти круглое.

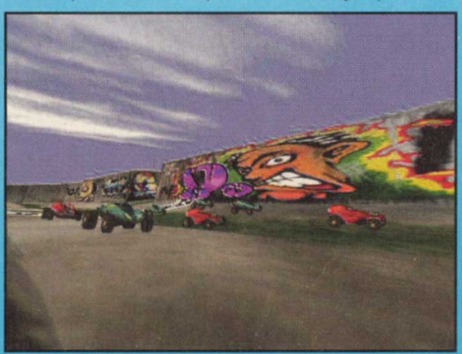
● Высокая динамичность прохождения ралли, в какой-то мере обеспечивающаяся изрытыми и неровными трассами (off-road?).

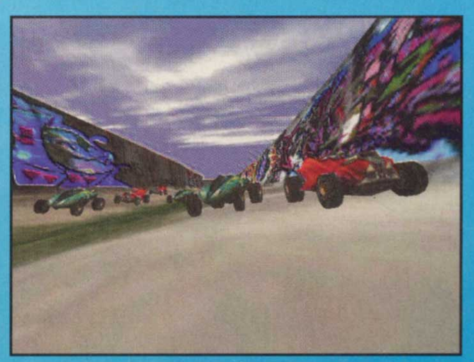
● Масса всяческих технических терминов, которые должны уверить вас в том, что Powerslide — это нечто из ряда вон гениальное и уникальное.

Powerslide ожидается приблизительно в конце 1997 года. Windows 95 или DOS — пока неизвестно, но думается, что первый вариант.

Павел Коротов

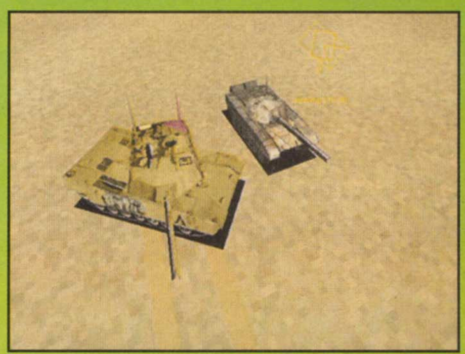






Spearhead







■ Применение инфракрасной оптики в ночное время

Танковые симуляторы — дело тонкое. Стремясь к достоверности, легко впасть в крайность: либо один к одному скопировать систему управления реального танка и получить унылый тренажер для военной кафедры, либо вовсе отойти от реальности и превратить симулятор в развеселую аркаду. Как показывает практика, настоящая играбельность лежит где-то посередине между этими двумя крайностями.

В Spearhead нам предлагают взять на себя управление танком M1A2 Abrams и углубиться в бескрайние просторы тунисской пустыни (смоделированной на основе спутниковой фотосъемки). Zombie Interactive, основной разработчик игры, заверяет, что главные усилия были сконцентрированы на правдоподобной графике и звуке, но не на переусложненном управлении.

● Интересные особенности игровой среды Spearhead — ночные сражения (где потребуется учитывать разрешающую способность инфракрасной оптики) и соблюдение законов физики.

● Особенно внимательно придется следить за дорогой, иначе грозная многотонная машина (смоделированная по реальным образцам, состоящим на вооружении американской армии), способная развивать до 90 км/час, беспомощно увязнет в зыбучем песке или перевернется, преодолевая очередную песчаную дюну.

● В игре более десяти видов вооружения, причем эффект воздействия снарядов и ракет на цель приведен в соответствие с настоящим боем.

● Все звуковые эффекты записаны с реальной техники.

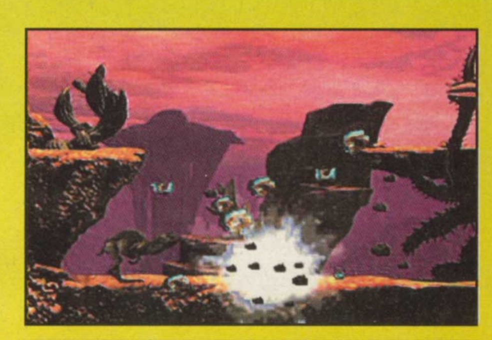
● Авторство программного кода Spearhead принадлежит не Zombie Interactive, а MaK Technologies; издателем Spearhead является BMG.

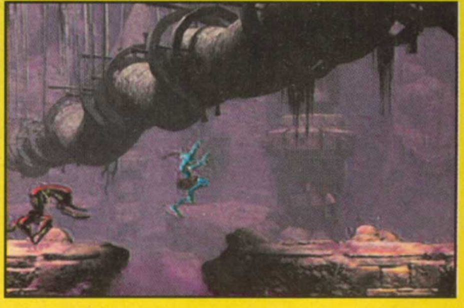
Похоже, что в Spearhead сделана ставка на аудио-визуальную реалистичность при сохранении аркадности, типичной для абсолютного большинства симуляторов. В сущности, игра станет полной противоположностью iM1A2 Abrams от Interactive Magic, где графика была совершенно никудышной, зато управление относительно близким к действительности... Как нам кажется, пока что от Spearhead не стоит ждать ничего большего, кроме как красивой аркады с натуралистичным звуком и несколькими физическими эффектами (съезжание танка по песчаному бархану, например). Подобную мысль подтверждает и заявленная поддержка 3D акселераторов. Что ж, первой ласточкой графики ради графики был Pod...

Spearhead ожидается в конце 1997 года.

Василий Андреев

Oddworld Inhabitants: Epic One





Oddworld (Странный мир) — первая из пяти игр, объединенных общим сюжетом; серия создается на Offworld Entertainment, работающих под издательской маркой GT Interactive, и претендует на то, чтобы стать одним из самых оригинальных явлений в жанре аркад.

В Oddworld вы принимаете на себя роль Abe, оптимистичного существа с рыбьей головой, работающего на Фермах Восторга на планете слигов (Sligs). Abe возделывает поля и радуется своей незатейливой жизни, пока не узнает, что главным деликатесом с ферм является — да, растительный продукт, но вот только с примесью мяса фермеров. Abe не хочет быть деликатесом и не желает такой судьбы представителям своей расы. Он решает бежать с планеты слигов. И так начинается его Оддисея (от английского Oddysee).

● Abe не пользуется оружием. Однако он может петь, — его пение проникает в жизненную ауру слига и, если длится достаточно долго, подчиняет слига его воле. Игрок управляет "очарованным" слигом, как если бы это был его собственный персонаж; такой слиг может переходить через экраны, сражаться с другими слигами, обезвреживать ловушки; а если попеть еще — слиг взорвется от чрезмерной ментальной перегрузки.

● По ходу дела Abe освобождает других представителей своего народа, и далее они движутся вместе с ним (это было в Lomax, но там освобождением все и заканчивалось). Причем Abe может отдавать им команды типа "Следуй за мной" или "Жди здесь". Почти стратегия...

Есть и другие любопытные особенности. Например, отсутствие интерфейса. Но нет смысла перечислять все, что есть, — проще дождаться выхода Oddworld. Ждать остается до сентября 1997 года. Среда обитания — Windows 95.

Павел Коротов

The Wheel of Time

Жанр: Фэнтези 3D action с элементами стратегии и RPG
Время выхода пока не известно

Даже в наше время, привычное к соединению различных игровых стилей, жанр игры Wheel of Time "фэнтези action/стратегия с элементами RPG" выглядит необычно. Попробуем разобраться, как же устроен этот странный коктейль, задуманный Legend Entertainment и издаваемый Epic MegaGames.

Фэнтези...

В основу Wheel of Time положены произведения американского писателя Роберта Джордана.

События первого романа серии, The Eye of the World, еще не произошли. Главное зло мира, Темный Властелин, заточен в Shayol Ghul, но ключи от его тюрьмы потеряны, и всякий понимает, что судьба мира окажется в руках того, кто завладеет ключами от узилища Темного Властелина и либо выпустит его на свободу, либо уничтожит навеки.

Героев, готовых повернуть колесо истории, четверо, и вы вольны выбрать роль любого из них.

Глава Белой Башни, тайного женского колдовского общества, волшебница по имени Amyrlin Seat. Когда-то давно она поклялась уничтожить Темного Властелина и не собирается отступаться от своего слова.

Предводитель военно-религиозной секты Детей Света (иначе — Белых Плащей). Дети Света сражаются с тьмой всюду, где находят, а находят они ее там, где пожелают. Секта уверена, что возвращение Тьмы напугает людей, и тогда они с радостью подчинятся воле Белых Плащей.

Вместе с Темным Властелином в Shayol Ghul были заперты и его верные слуги. Все, кроме одного. Самый могущественный из них — Исмаэль, или Покинутый, до сих пор на свободе и готов на все ради освобождения своего господина.

Гончая — ренегат, не брезгующий никакими средствами. Когда-то на свою беду он забрел в руины Shadar Logroth — города, не выдержавшего бремени собственного зла и павшего в борьбе с Темным Властелином. Колдовство древних развалин подчинило себе душу несчастного искателя приключений, сделало его своим орудием и направило против старого врага — Темного Властелина.

...3D action...

Да, это действительно action, причем 3D и с видом от первого лица — игра здорово напоминает Unreal, что не удивительно, поскольку движок в Wheel of Time тот же (как вы помните, обе игры издаются на Epic MegaGames).

Ведущий дизайнер игры Глен Далгрен (автор Death Gate и участник проектов Gateway и Gateway II: Homeworld) полюбил "стрелялки и рубиловки" еще во





времена Wolfenstein 3D, а это значит, что уж action–компонент точно будет выполнен тщательно и с любовью.

...с элементами стратегии...

Печати (так называются ключи от тюрьмы Темного Властелина) хранятся в четырех цитаделях, одна из которых принадлежит вам, а остальные — вашим противникам.

Захватить вражеские крепости, не потеряв при этом свою — что ж, задача вполне стратегическая. Конструируя собственную твердыню (для этого в игре есть специальный редактор уровней) вы можете выбрать тактику обороны или нападения, а затем, укрепив цитадель войсками и ловушками, начать собирать силы для завоевания вражеских крепостей.

...и элементами RPG

Таких элементов немного. Во–первых, по ходу игры можно изучать новые заклинания и собирать различные необходимые предметы. (Это почти не в счет, поскольку уже давно стало обычным делом для жанра 3D action.) Во–вторых, взаимодействие с компьютерными персонажами не ограничивается сражениями с многочисленными и разнообразными монстрами. Среди них попадаются и дружественно настроенные личности, и даже те, кто готов послужить вашему делу и стать, например, наемным убийцей, идущим по следам ваших конкурентов.







В целом

В игре будет и multiplayer, и прелести графики высокого разрешения — динамические эффекты света и тени (и все прочие эффекты, которые есть в Unreal).

Больше всего Wheel of Time напоминает не собранную до конца мозаику или даже лоскутное одеяло — отдельные кусочки видны прекрасно, но в общую картину складываются не желают. Не хватает чего–то объединяющего. Играбельности? Увлекательности? Увы, с этим придется подождать до появления хотя бы демо–версии.

Впрочем, время выхода игрушки пока не объявлено (речь идет о 98–99 годах), а это значит, что Wheel of Time может еще очень и очень измениться, особенно если разработчики все же откажутся от идеи запихать в одну игру все известные им жанры.

P.S. Скрины, помеченные значком < ? >, могут не являться игровыми. Вполне возможно, что они смонтированы с целью создания дополнительного ажиотажа вокруг разработки игры.

Василий Андреев



PREVIEW

TALONSOFT:
ПРОТИВОСТОЯНИЕ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

East Front   Battleground 8: Prelude to Waterloo

Жанр: Wargame

Третий квартал 1997 года

Удачно прорваться на рынок гексагональных wargame — вотчину SSI, TalonSoft сумела благодаря оригинальным игровым находкам. Это и система "Battleview", и упор на достоверность событий, и зрелищность разворачивающихся сражений. Не сбавляя темпов производства, TalonSoft продолжает регулярно пополнять Battleground — серию исторических сражений, и начинает новые.

Battleground 8: Prelude to Waterloo

Новый Battleground посвящен двум битвам: Ligny и Quatre–Bras, предшествовавшим сражению при Ватерлоо. Эта новая, исторически верная модель даст игроку возможность разделить и уничтожить войска Союзников, сражаясь на стороне французской армии. Или, представляя силы Пруссии и Англии, нанести сокрушительный урон французам, сделав предстоящую битву при Ватерлоо делом почти решенным.

Игра будет включать детально прорисованную графику, в том числе достоверные элементы униформы солдат. Кроме того, обещаны улучшенный AI, отдельные сценарии из серии "Что было бы, если... " и редактор, позволяющий моделировать битву по своему усмотрению. Встроенная система on–line help позволит быстро разобраться во всех нюансах организации и состава войск того времени и сразу вступить в битву.





Величайшим сражениям Второй Мировой войны было посвящено немало игр — большинство wargame и несколько real–time стратегий. Но события всех этих игр разворачиваются преимущественно на Западном фронте. Складывается впечатление, что самое интересное во Второй Мировой началось только после высадки Союзников. А сама война длилась всего один год.

Открывая новый сериал East Front, TalonSoft положит конец этой вопиющей несправедливости. Играющему предстоит выступить в роли командующего группой армий одной из противоборствующих сторон. И самому вести их к победе всей Восточной кампании. Кроме режима кампании, будут доступны и отдельные сценарии действительно переломных сражений Восточного фронта и всей войны — например, битва под Сталинградом или танковое сражение под Курском.

Как обычно, будет присутствовать редактор сценариев с огромной базой данных по 300 боевым единицам. Он даст возможность ответить на вопросы "Что было бы, если... "

Появления обеих игр следует ожидать к концу лета — началу осени сего года. Традиционная среда обитания Battleground, а заодно и East Front, — Windows 3.1 и Windows 95.

Александр Ланда

PREVIEW

Byzantine: THE BETRAYAL

В триллере от Stormfront Studios и Discovery Channel Multimedia (первой игре из серии Planet Explorer) вам придется играть роль журналиста, который по приглашению своего приятеля приезжает в Стамбул расследовать дело о международной организации контрабандистов по антиквариату. Приятель таинственным образом пропадает, и полиция начинает подозревать вас в его убийстве. Вам приходится бежать, оставив паспорт в руках стражей порядка, и выяснять, что же произошло, самостоятельно.

● Место действия — лабиринты улочек, базары, дворцы и аллеи современного Стамбула. В игре около 120 круговых панорамных фотографий (они создают основу своего рода встроенной энциклопедии) и порядка 45 минут видеороликов. В съемках задействовано около 40 актеров.

● Значительная часть событий будет происходить на отрендеренных 3D интерьерах. Вся графика — 16-битная.

● Путешествуя по игровой среде, вам предстоит собрать и тем или иным образом применить где-то так 150 предметов. Вопрос в том, не слишком ли их много...

● Головоломки и загадки интегрированы в сюжет и основаны на знании турецкой истории и культуры. Впрочем, пугаться нечего: всю необходимую информацию вы получите по ходу приключений (однако знание английского может оказаться необходимым).

Разумеется, за все это великолепие игроку придется платить — игра занимает семь CD, или один DVD. Byzantine: The Betrayal должна выйти в октябре 1997 года, одновременно с соответствующей ее тематике телевизионной программой (Discovery Channel — мощнейший спутниковый канал). Среда обитания — Windows 95, вероятна поддержка MMX.





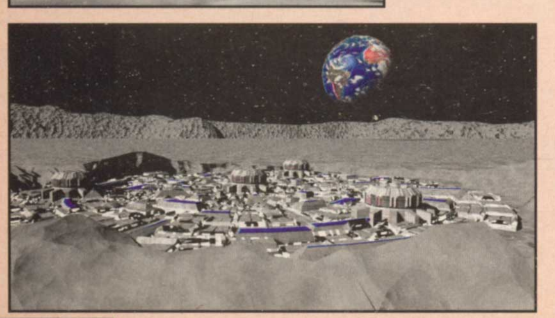


Василий Андреев

Tycho Rising

Привлеченный ранее не культивировавшейся идеей колонизации Луны, Maxis замысливает новую стратегию-имитатор Tycho Rising (которую так и хочется назвать SimMoon). Начинается все как обычно — с маленькой колонии на лунной поверхности, которую необходимо сделать самодостаточной и независимой, построив жилые корпуса, дороги, шахты, электростанции, оранжереи, фабрики и пару орбитальных станций (всякое строительство осуществляется силами роботов).





Принципиальное отличие Tycho Rising от прочих SimНечто таково: помимо вашей, существуют и другие лунные колонии, и плюс к тому еще остается Земля со скопившейся на ней основной массой человечества, не вдохновившегося идеей колонизации. Как и следовало ожидать от миролюбивого Maxis, от вас не ждут повальной гонки вооружений и яростных сражений на суше и в космическом вакууме. Вы можете торговать различными минералами (и даже продавать и покупать территорию!), заключать союзы. Но коли вам по душе политика силы и нет желания тратить деньги на приобретение новых земель, то — отчего б и не повоевать?..

● Жизнь колонии то и дело осложняется падениями метеоритов, крушениями ракет, радиационными ударами и лунотрясениями.

● Цели встроенных сценариев довольно разнообразны — от создания дочерней колонии или организации экспедиции на Марс до завоевания всея Луны.

● Лунные условия сымитированы с большой точностью, а достоверность гарантирована использованием материалов (в том числе и фотоматериалов) NASA и USGS.

● Поддерживается multiplayer (до восьми человек) по сети, по модему и через Интернет.

Что ж... Будем надеяться, что Maxis оставит нам в своих сценариях большую свободу выбора экономических и военных ходов, как это было свойственно все его SimКлонам. А введение стратегии следует воспринимать как большое достижение... Ведь согласитесь, в SimCity 2000 сильно не хватало возможности обрушить все резервы города-гиганта на слишком рьяно отстраивающихся соседей!

Ждать Tycho Rising еще долгонько — до первого квартала 1998 года. Обитания среда — 95'Windows.

Василий Андреев

Grimoire

Решив, что за последние несколько лет жанр RPG выродился в убогие гибриды, Cleveland Mark Blakemore и Grimoire Roleplaying Systems задумали вернуться в "золотой век" RPG и собираются к 1 сентября 1997 года выпустить Grimoire — "настоящую" CRPG в лучших традициях классических игр того времени.



Кое в чем разработчики преуспели: игра, увы, и в самом деле выглядит так, словно

REMNANTS

Жанр: Real-time стратегия (в принципе...)
Конец 1997 года

Название новой стратегии Maxis — Remnants — можно перевести как "последыши". Всмотритесь в скрины. По серой поверхности, сквозь дыры которой проглядывают холодные звезды, мимо редких чахлых растений движутся странные существа. Это созданные вами войска идут завоевывать последние территории, последние ресурсы, короче говоря, остатки расползающегося по швам мира.

Многочисленные армии не обеспечат победы. Собственно, они и вовсе не нужны. Потому что преимущество получает не та сторона, которая с безумной скоростью наштамповала лишенную AI армаду и под грохот орудийных залпов и истошные писки приканчиваемых один за другим пехотинцев швырнула ее на бастионы противника. Сильнее оказывается тот, кто в состоянии создать наиболее сбалансированное и четко скоординированное воинство.

Юниты генерируются на основании трех базовых характеристик, каждая из которых в свою очередь подразделяется на три параметра. Характеристики таковы (параметры приводятся в скобках): 1) способ передвижения (перекатывание, прыжки или бег), 2) форма нападения (укусы, уколы или удары), и 3) особенности защиты (умение раздуваться, способность упруго отражать удары или повышенная прочность). Всего получается 45 комбинаций.

Уколы наносят значительный вред "надувным" воинам и почти не действуют на упругих или "повышенно-прочных" тварей. Удары сравнительно легко разбивают жесткий панцирь, особенно удары в прыжке. И так далее.







Но этим дело не ограничивается. Сами существа могут соединяться друг с другом, образуя мосты и стены. Животворные строения легко можно разобрать и либо переместить на другое место, либо использовать их "составляющие" каким-нибудь иным образом (сами понимаете, когда каждый воин на счету, архитектурные излишества неуместны).

По словам разработчиков, правильно подобранная команда созданий, несколько сооружений, точный расчет и хорошо продуманная тактика битвы — вот и все, что потребуется вам для победы. Насколько можно видеть, Remnants чем-то напоминает шахматы и претендует на звание логической real-time стратегии (жаль только, что юнитам нельзя будет отдавать каких-либо команд, кроме "пойди туда-то" и "атакуй того-то").

Играть можно будет как одному (в кампанию из 30 миссий с постепенно возрастающей сложностью), так и с друзьями — в сражениях по сети или по модему сможет принимать участие до восьми человек одновременно. Имеется и возможность сооружать собственные игровые пространства — в Remnants есть специальный редактор уровней.

Системные требования пока не объявлены, известно только, что "Последыши" будут пребывать в дружественных отношениях с Windows 95.

Василий Андреев

ее сделали лет пять назад. И системные требования у нее соответствующие. Вопрос в том, как обстоят дела с играбельностью.



● На бумаге все очень даже неплохо. Перед нами история о поисках Вселенского Метронома, основы Мировой Гармонии и Порядка, — эпический сюжет на 600 часов игры.

● При наборе партии можно комбинировать возможности 14 рас, 15 профессий и 50 специальных умений.

● Герои могут испытать 30 вариантов физического состояния, включая ликантропию и окаменение.

● Действие 144 заклинаний зависит от условий их применения.

● Введена сложная система манипулирования отмычками.

● Построение карты, перемещение по уже знакомой территории и лечение происходят автоматически.

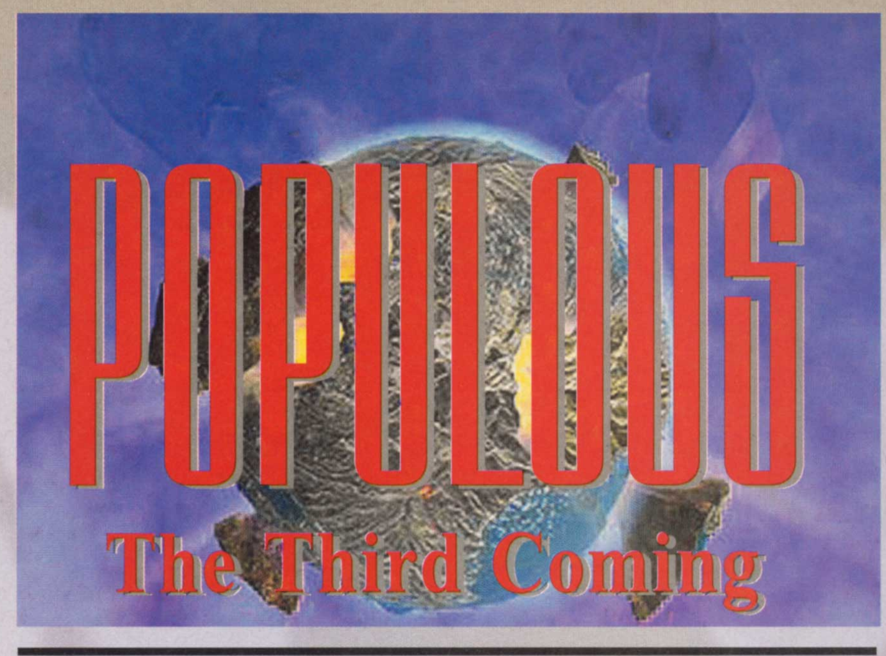


● В игре 64 NPC и 240 видов различных монстров, с которыми придется померяться силами в 3D-шных, но пошаговых боях.

● Все управление осуществляется при помощи мыши. Единственное исключение — разговоры с NPC, где реплики ваших персонажей придется набирать на клавиатуре. Приятно, что игра понимает даже развернутые предложения — ее словарный запас составляет порядка 5 тысяч слов — объем продвинутого курса иностранного языка.

Разумеется, средой обитания Grimoire станет DOS.


Василий Андреев



Жанр: Стратегия с боями в реальном времени
Осень–зима 1997 года


Проповедник


Шаманка


Храбрец


Воин


Супер–Воин


Ангел Смерти

Страшно подумать, но первые симуляторы Господа Бога (God–Sim) появились всего восемь лет назад, когда Bullfrog выпустила в свет свою знаменитую стратегию Populous, а затем и ее продолжение Populous II. Творя чудеса и управляя самой природой, вы убеждали некий народ уверовать в вас, а потом вели его прямиком к процветанию.

Третье пришествие

Третья серия Populous ставит вас в довольно жесткие условия. Если в первых двух играх вы наблюдали за развитием своих подопечных из божественной выси, лениво поигрывая пультом дистанционного управления (то бишь мышью), то теперь вам придется слезть с облака и немного поразмяться на грешной и, к слову, совершено необустроенной земле.

Bullfrog (разработчик) и Electronic Arts (издатель) полагают, что настало время пересмотреть концепцию Populous и дать Господу Богу — то есть вам — самому поучаствовать в событиях, которые теперь будут развиваться в духе реалтайм–стратегии. Вполне возможно даже, что Populous 3 будет находиться на стыке первых двух Populous и Powermonger. (Не то чтобы всех это не очень радует, многие надеялись на продолжение старого удовольствия, но мода есть мода. В конце концов, Bullfrog всегда выигрывали именно за счет своего стремления к оригинальности.)

Итак, вы являетесь Шаманке дикого и непросвещенного племени, повергаете ее в священный трепет и превращаете в свою жрицу. Затем ваша избранница (или, если угодно, вы сами) должна заставить уверовать в вас своих соплеменников. А как только это произойдет, вы сможете сподвигнуть свой народ на строительство различных сооружений и машин, необходимых для освоения необжитой территории и расширения ее границ.

С целью внедрения праведного трепета в сердца народных масс и вызова поклонения вашей персоне у малообразованных представителей туземного населения, Шаманка обходит окрестные земли, применяя агитационные методы убеждения, а также волшебство, даруемое ей свыше. Динамика событий полностью подчиняется четкой структуре миссий: колонизировать участок суши, заполучить определенные заклятия, повергнуть в небытие парочку–троечку компьютерных оппонентов и так далее.

По окончании миссии вы премируетесь новыми заклятиями, технологиями постройки новых сооружений либо получаете новые способности для своих воинов.

Божьи люди

Шаманка у вас одна. Именно через нее транслируется в мир вся ваша божественная сила. Да, конечно, божество — это вы, но колдует и совершает чудеса во имя ваше именно Шаманка. Ее следует хранить как зеницу ока — защищать лучшими войсками и вообще беречь. Без нее вы ничто.



К несчастью, во время сражений Шаманка должна находиться в самом опасном месте — рядом с неприятелем, потому как это необходимо для усиления действия заклинаний.

С другой стороны, у вас всегда есть шанс уничтожить Шаманку неосторожного противника

God–Sim

Стратегический поджанр God–Sim (буквальный перевод — "симулятор бога") зародился вместе с появлением Populous. Его идея состоит в том, что игрок получает частичный контроль над развитием событий целого мира либо какой–то значимой его части. Другими словами, игрок как бы наделяется чертами божества с ограниченными полномочиями. Генезис мира начинает во многом зависеть от принятых им решений, причем происходит он в первую очередь автономно, когда вы задаете только некие общие направления движения, дальше же все происходит в автоматическом режиме. С немалой натяжкой к God–Sim можно отнести и любую стандартную real–time стратегию, и гексагональный wargame. Гораздо ближе к классификации God–Sim находятся SimCity 2000 (плюс все прочие Sim от Maxis) и The Settlers I/II.





Заклятие Воспламенения. Используется для испепеления вражеских построек, устроения лесных пожаров и прожаривания отдельных индивидуумов



Заклятие Урагана. Элементали воздуха обрушиваются в виде бешено вертящихся смерчей, унося в небесную бесконечность людей и срывая крыши с домов



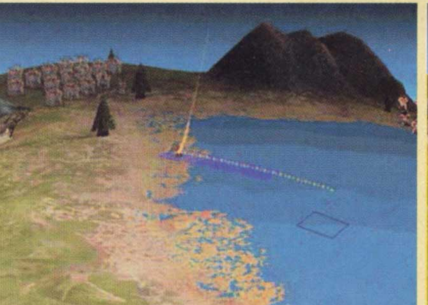




Заклятие Выравнивания. Строиться можно только на ровной поверхности; если возникает необходимость расширения колонии на холмистой местности, то оправданным станет применение Выравнивания Почвы: с небес обрушатся огненные спирали, выгрызающие все "лишние" наслоения земли



Заклятие Насекомых. Рои насекомых облепят воинов противника, и те, утратив всякий интерес к ведению сражения, примутся аки угорелые носиться по округе, яростно стряхивая с себя облепляющих их мелких кровопийц



Заклятие Земляного Вала. Построение новых сооружений на перегораживающих водное пространство дамбах и прокладка моста к окопавшемуся на острове неприятелю — вот два основных применения данного заклятия







Заклятие Вулкана. Изначально вулкан в Populous был ничем иным, кроме как здоровенным холмом, невесть откуда вскакивавшим посередь равнины. В Populous 3 вулкан уже становится кое-чем иным, причем с сильным влиянием Magic Carpet, а также, думается, истории славного города Помпеи. Вообразите себе вылезающее из-под земли посередине города гигантское огнедышащее жерло, со склонов которого подобно спичечным коробкам скатываются домики, а люди превращаются в огненные факелы, едва соприкоснувшись с извергающимися из жерла огненными шарами!..




Заклятие Землетрясения. Посреди указанного участка земли воздвигнется гряда холмов




Заклятие Армии Призраков. Заклятие подобно Армии Нежити из Magic Carpet. Вызываемые вами легионы призраков не столь уж и сильны, но они способны внушать противнику ужас и если и не повергнуть его в бегство, что возможно, то уж во всяком случае сбить порядок и до минимума снизить всякий боевой настрой




Заклятие Размывания Почвы. Крутые горные склоны могут быть сглажены до степени уклона, приемлемой для хотя бы для движения



Заклятие Молнии. Одно из классических заклятий Populous. Электрический стул для конкретно обозначенной цели — какие тут еще могут быть комментарии...




Заклятие Огненного Шторма. Огненный Шторм (Firestorm) был в Populous 2. Наслание потоков огня на человечьи полчища противника

еще до начала боя, пока она не успела причинить никакого вреда своими заклятьями.

Вдохновленные верой, дикари становятся Храбрецами (вообще же дикари бесцельно бродят по окрестностям, и переманить их на свою сторону критично важно по той простой причине, что ваш противник в свою очередь также первым делом займется их переманиванием). Это ваши основные войска и главная рабочая сила. Храм или барабанную башню они могут возвести почти мгновенно (были бы материалы). Храбрецы законопослушны и, как следует из названия, храбры, но, к несчастью, не особенно сильны в бою и легко побеждают лишь самых слабых противников, да и то при большом численном преимуществе.

А вот обученные Храбрецы становятся искусными и опасными в бою Воинами. Они вооружены мечами и легко справляются с любой задачей по разрушению — как на войне, так и в мирное время.

Супер-Воины — это ваша элита и лучшая защита поселений. Прошедшие специальную тренировку Воины обучаются применять боевые заклинания (вроде метания молний), для чего у них есть собственный запас магической энергии, не зависящий от вашего резерва маны.

Проповедник незаменим, когда вам нужно быстро стимулировать поклонение собственной божественной персоне. Он может собрать народ в Храм и устроить массовую службу. В результате вы получаете большое количество маны, которую можно потратить на подходящее к случаю заклинание.

Шпионы, как им и положено, подготавливаются в Центре Шпионов. Засланный в поселение противника, Шпион доложит о его статусе; но коли противник и сам поднаторел в шпионском мастерстве, то весьма вероятным станет пленение вашего посланника со всеми вытекающими для него плачевными последствиями.

Магия на службе Господа Бога

При определенной сноровке к вашим услугам оказывается и вовсе божественная сила — заклинания для вызова землетрясений, пожаров, эпидемий, ураганов и нашествий саранчи, умение будить вулканы, посылать молнии и выводить на бой армии призраков и Ангелов Смерти, сеющих в сердцах врагов ужас (от которого слабейшие воины умирают) и моментально разрушающих боевой порядок противника. Вашим воинам останется только добить тех, кто уцелел.

Впрочем, есть и созидательные за-

клятия, пригодные, например, для выравнивания и подъема гор, поворота рек, наведения мостов и прочей хозяйственной деятельности.

Bullfrog в который уже раз пытаются идти на острие прогресса, отказываясь от системы применения заклинаний, направляемых свыше в любую доступную вашему взору часть игрового пространства. Божественной магией владеет Шаманка. И чтобы воздвигнуть земляную дамбу посредь озера, ей требуется, чтобы озеро оказалось в поле ее зрения (ее, а не вашего). Как следствие, если вы вознамерились прогнать по улицам вражьего города эпидемию бубонной чумы, потом искоренить полгорода пожаром, затем пробудить на его главной площади вулкан, вслед за чем обсыпать молниями и добить двенадцатибалльным землетрясением, то для осуществления сего грандиозного проекта вам придется сделать лишь одно: подвести Шаманку чуть ли под его стены. Как вы считаете, позволит ли вам это неприятель?..

Отдельным блоком мы приводим описания нескольких заклятий — всех, по которым мы смогли обнаружить и информацию, и скрины. Общее число заклятий в Populous 3 будет гораздо более масштабным (по заявлениям Bullfrog, во всяком случае). Важным дополнением ко всему сказанному можно считать и то, что всякое заклятие, доступное вам, может быть доступно и вашему противнику.

Демо

Демо-версии Populous 3 покамест не появлялось, и есть большая вероятность того, что ее не появится до момента официального релиза игры. Однако существует ролик по Populous 3, который вы, при наличии стоического терпения, хорошего коннекта и весомого финансового баланса, можете скачать по адресам:

US — http://www.bullfrog.ea.com/populous3/populous.avi

UK — http://www.bullfrog.co.uk/populous3/populous.avi

Ролик занимает 24 Mb дискового пространства.

О поселениях, вашею милостью хранимых

По поводу поселенческих построек в Populous 3 известно не так уж и много; исходя из имеющихся у нас данных рискнем заключить, что принцип будет приблизительно таким же, что и в большинстве real-time стратегий, но с гораздо более необычными функциями для каждой постройки. Системы взаимосвязанности всех структур, как в The Settlers, пока что не ожидается.

Возведение сооружений будет происходить в реальном масштабе времени. Вы сможете наблюдать, как из слабеньких легкоразрушимых каркасов вырастают жилые дома и храмы, шпионские "рассадники" и кораблестроительные доки...



Дабы не оставаться голословными, приведем примеры некоторых построек.

Drum Tower. Выстраиваемая Храбрецами, барабанная башня дни и ночи напролет играет обрядовые ритмы, привлекающие дикарей.

House. Вашим воинам необходимо где-то жить — иначе все от вас разбегутся, и поселение превратится в опустевший Салимов Удел (роман Стивена Кинга).

Temple. Проповедникам нужны храмы для того, чтобы поддерживать сплоченность в войсках и удерживать их в покорности правлению Шаманки.

Ship Hangar. Путешествия по воде будут играть весьма важную роль в Populous 3 — ведь не всегда можно ограничиться заклятием возведения дамбы. Но пока что ничего неизвестно о сражениях на воде — только о транспортировке войск.

Планета на ладони

Следить за развитием своего народа вы можете как из космоса (поворачивая планету вокруг любой оси), так и опустившись на поверхность — масштаб можно выбирать практически произвольно.

Виды, показанные на скринах, впечатляют: меняющаяся линия горизонта, тщательно проработанная текстура ландшафта — снега, зеленые равнины, горы и пустыни. В игре эти картинки оживит движение света и теней в реальном времени, смена дня и ночи и анимированные персонажи.

Немного технологии

Все это великолепие, напоминающее кадры красочного мультфильма, можно будет наблюдать на экране с разрешением (VGA и SVGA) 320x200x256, 640x480x256, 800x600x256 и даже 1280x1024x256.

Кроме того, обещаны: полноценное моделирование окружения и развитый искусственный интеллект компьютерных противников, интуитивный мышованный интерфейс, а также multiplayer — по сети (до четырех человек) и по модему; поддержка Интернет если и будет, то появится после релиза игры в виде patch'a.

Игра будет идти как под MS-DOS, так и под Windows 95, требуя, по расчетам разработчиков, Pentium 60 и 16 Mb RAM.



Станет ли отход от традиций предыдущих серий благом или же превратит игру в странную смесь Settlers, Warcraft и Master of Magic в реальном времени, мы узнаем уже довольно скоро — третье пришествие Populous на ваши компьютеры, а вас в мир Populous, намечено на конец сентября. Либо же на конец октября. Либо к зиме. Ну и на крайняк — под Рождество. И уже совсем нереальный вариант (впрочем, вполне вероятный), что Populous 3 пойдет по стопам Dungeon Keeper и появится с опозданием месяцев эдак на восемь от заявленного. Впрочем, будущее покажет...

Василий Андреев, Иван Самойлов

При создании статьибыли использованы материалы The Unofficial FAQ v0.1a от 16 июля 1997 года, составленного Марком Стивенсом (pop3@sonance.demon.co.uk) http://www.sonance.demon.co.uk/pop3faq.txt

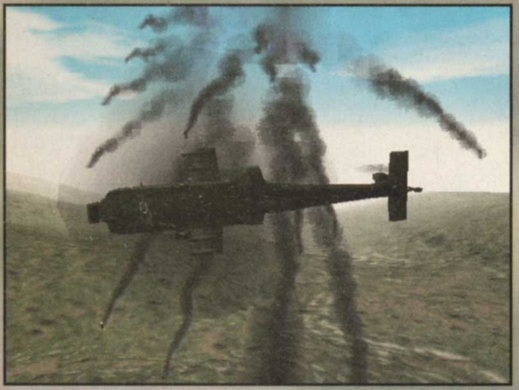
Longbow 2

Жанр: Симулятор вертолета
Осень 1997 года

Вертолетный сериал?

Появившийся еще в прошлом году Longbow (издатель — Electronic Arts) — симулятор вертолета огневой поддержки AH-64D — и сейчас остается одним из самых реалистичных и удачных представителей жанра. Игра гармонично со-





четала высокую степень реализма полета и динамику миссий. Вот только отсутствовал режим multiplayer.

Вслед за появлением игры в течение долгого времени ходили слухи то о выпуске новых миссий, то о встраиваемой поддержке 3D акселераторов, то о включении multiplayer. В итоге все эти разговоры так разговорами и остались, а в июне этого года Origin Skunkworks (разработчик) анонсировала Longbow 2.

Судя по всему, новая игра будет коренным образом отличаться от своей предшественницы. В первую очередь это касается графического оформления. В Longbow 2 изображения облаков, поверхностей ландшафта, взрывов и клубов дыма становятся крайне реалистичными, и наличие 3D акселератора не является необходимым (хотя и не помешает, конечно). Через прозрачный фонарь кабины вертолета, летящего рядом с вашим, можно будет увидеть сидящих в ней пилотов, — увидеть, как носовой пулемет поворачивается синхронно с движением шлема стрелка.

Восток — дело тонкое

Longbow 2 — не только вертолетный симулятор. Разработчиками была создана система, моделирующая все стороны современной войны на пятидесятикилометровой линии фронта. Вторжение Ирана на территории Армении/Азербайджана привело к ответному вводу войск ООН. Вы начинаете игру как командир вертолетной эскадрильи, и от успеха ваших действий зависит положение дел на всем отрезке фронта. От игрока требуется не только успешное выполнение боевых миссий в воздухе, но и грамотное управление людскими и техническими ресурсами. Вам придется решать, как выполнить ту или иную задачу и как осуществлять тактическую разведку (изначально известно только общее расположение соединений противника).

Сами миссии будут делиться на уже привычные — поиск и уничтожение, конвой, штурм и огневая поддержка. Особое внимание разработчики уделяют ночным миссиям, точнее, имитации PNVS — системы ночного видения пилотов. По окончании каждой миссии будет следовать сводка новостей, из которой вы узнаете о ходе кампании в целом и изменениях линии фронта в зависимости от ваших успехов. Для тех, кто не готов вступить в войны за нефть на Ближнем Востоке, предусмотрена кампания в Национальном Тренировочном Центре (штат Калифорния). Но основное ее предназначение — multiplayer-режим.

Тактико-технические подробности

Да, Longbow 2 сможет щегольнуть во всей красе multiplayer. До восьми пилотов сможет принять участие в кампании или одиночной миссии. В альянсе или в deathmatch, в роли пилотов или стрелков. Более того, для полетов будут доступны вертолеты типа OH-58 Kiowa и UH-60 Black Hawk.

По уверениям разработчиков, Longbow 2 будет самым впечатляющим по графике симулятором. Минимальная конфигурация для того, чтобы оценить игру по достоинству, — Pentium 133 и 16 Mb RAM. И — Windows 95.

Александр Ланда





PREVIEW

WORMS 2

Жанр: Логическая стратегия
Конец 1997 года

Рожденный ползать летать не может?

Червяко грядеши...

Действительно, трудно охарактеризовать жанр Worms иначе, кроме как "логическая стратегия". На гротескно воссозданной двумерной местности червяки вступают в битву друг с другом, применяя разнообразнейшее оружие всех сортов и мастей: разрывные снаряды, разрушающие местность бомбы... Все происходит в походовом режиме, и во главу угла выдвигается не скорость реакции, а умение точно определить, какие средства уничтожения предпочтительны в каждой конкретной ситуации, плюс немаловажную (мягко говоря) роль играет умение точно прицелиться — и не всегда требуется попасть в неприятельского червяка, иногда правильнее бывает обрушить под ним склон или, чем стрелять через холм, подобраться поближе и уничтожить его точной наводкой на следующем ходу. И как это можно иначе назвать, как не стратегией?





Worms не был оригинален — его предтечей выступил Scorched Earth: The Mother of All Games, появившийся в конце восьмидесятых — начале девяностых годов. Уникальный в своем роде, он породил единственное подражание, умело и с юмором выполненное командой Team 17. Несмотря на не слишком-то сильную VGA графику, Worms молниеносно завоевал массу поклонников среди игроков, уже успевших подзабыть времена Scorched Earth. А успех, как известно, порождает выпуск продолжений.





Червяк червяку волк



Непохоже, чтобы в структуре Worms 2 планировались какие-либо глобальные изменения по сравнению с первой частью: произведенные переработки носят преимущественно косметический характер. Смотрите сами.

В битве может участвовать до 8 человек; червячное противостояние длится до тех пор, пока последний червяк враждебной стороны не падет бездыханном либо пока не истекут 30 минут игрового времени — тогда присуждается ничья. При этом каждый ход длится некоторое фиксированное количество секунд (кстати, жаль, если этот параметр нельзя будет настраивать). В начале игры вы размещаете своих червяков по стратегически важным точкам, одновременно присваивая валяющиеся по всей округе бонусы (время на все это, опять же, ограничено).

Среди достойных внимания нововведений числится, первым делом, SVGA графика (приведшая к возвышению системных требований до Pentium 100 при рекомендуемом Pentium 166, что, честно говоря, несколько многовато). Далее, червячные баталии вошли в новую фазу развития: теперь рожденные ползать (но могущие летать при наличии соответственного инструментария) пробрались на Интернет, где планируются широкомасштабные акции по изничтожению недружественных червяковых кланов.

И еще один крайне приятный момент — редактор оружия, позволяющий моделировать собственные средства наведения большого шухера в неприятельском "лагере". Причем самолично изготовленным оружием можно меняться с товарищами (и недругами), что воистину делает играбельность Worms 2 неисчерпаемой... Хотя, конечно, можно по пальцам перечислить игры, где идея подобного обмена была поддержана игроками. Тут влияет много факторов: и популярность игры, и удобность редактора, и необходимость создания дополнительных средств вооружения как таковая...

Подводя итог, хочется воззвать ко всем фанатам Worms. Готовьтесь, рожденные ползать! Грядет червячный Армагеддон, дубль два..!

Иван Самойлов

Wing Commander Prophecy

Жанр: Космический симулятор
Декабрь 1997 года

Живее всех живых

Самая долгоживущая за всю историю космосимуляторов сага Wing Commander пополнится к зиме этого года очередной серией. Слухи о "новом Wing Commander" муссировались игровой общественностью почти сразу после появления WC IV: The Price of Freedom. За прошедшее время сам отец-основатель сериала Крис Робертс (Chris Roberts) покинул Origin, прихватив с собой своего брата Эрина, "ответственного" в первую очередь за Privateer II. И вот, стоически перенеся уход Робертсов, Origin Systems анонсирует Wing Commander: Prophecy. Это — не столько продолжение предыдущей четвертой части, сколько самостоятельная история с новой сюжетной линией, основанная на игровой вселенной WC.

Сослав некогда воинственных Kilrathi на отдаленную планету и уяснив отношения с Пограничными Мирами, Конфедерация осталась без видимых врагов. Но продолжалась эта идиллия недолго. Вскоре была обнаружена совершенно чужая раса. Военного конфликта с чужаками избежать не удалось, и вам придется вступить в борьбу на стороне Конфедерации за правое дело. "Непотопляемый" полковник Блэйр, похоже, уйдет со сцены — вы будете представлять в игре другого персонажа.

Грядет Пророчество

Origin не зря заявляет WC: Prophecy как новую игру, ибо построена она на "революционно новом движке". Этот движок является уникальной технологией Origin и предназначен исключительно для космических симуляторов. Он поддерживает не только привычный real-time lighting, но и моделирование окружающего, направленного и рассеянного освещения. Одним из примеров новых возможностей будет переливающаяся идущим изнутри светом поверхность чужих кораблей. Еще одно свойство нового движка в том, что он изначально рассчитан на поддержку 3Dfx. Но и при отсутствии акселератора разница будет лишь в цветовой палитре эффектов и текстур, — сильного проигрыша в скорости (и качестве) обработки изображения не возникнет.

Повышенное внимание уделяется и достоверности изображения окружающего космического пространства — небуляров, туманностей и галактик. За моделирование этих объектов отвечает особый блок программы.

Изменения коснулись также самого интерфейса игры. Облегчен доступ к основным функциям корабля. Теперь во время полета все операции регулировки (двигателями, щитами, оружием) осуществляются простым "щелканьем" мышки. Щиты, кстати, будут распределяться в двух полусферах (аналогично TIE Fighter).

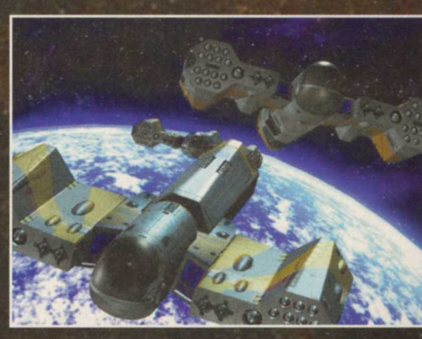
Вылет — зимой

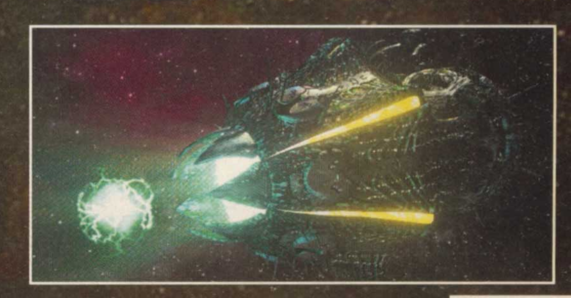
Как это уже стало традицией для WC, в игре будет много видео. К участию в съемках привлечены Марк Хамил (Mark Hamill) и всем известный Джинджер Ален (Ginger Allen). Собственно, игровая часть симулятора закончена, дело за монтажем и комбинированием видео.

В заключение хочется выразить надежду на улучшение AI "компьютерных" пилотов и тактики боевых звеньев в целом. Именно этим были слабы все без исключения предыдущие серии WC. А за добротность и графическую мощь Wing Commander: Prophecy опасаться не стоит (хотя и есть подозрение, что добытые нами скрины взяты из интро, но и тем не менее: думается, игра окажется не хуже, чем ролик).

Александр Ланда







WING COMMANDER: PROPHECY



Жанр: Автосимулятор + Action
Начало 1998 года

Прелюдия: восход звезды Interstate'76

Явившаяся как бы продолжением Death Track, достигшего культового статуса в начале девяностых, Interstate'76 произвела фурор в игровом мире. Activision совершенно точно подгадала момент для выпуска своего нового ралли со стрельбой — игра оказалась практически вне конкуренции, и это стало залогом ее феерического успеха. Стилизованные графика и музыка, завлекающие цели миссий и неординарный сюжет, основанный на придуманном энергетическом кризисе 70-х, и вот уже Interstate'76 возносится на вершины хит-парадов, она у всех на устах, и невеждой обзывают того, кто по каким-либо причинам не удосужился хотя бы одним глазком посмотреть на "сногсшибательную полигонную среду" нового супершедевра.



И уже через две недели после релиза игры всякий, кто хоть мало-мальски разбирается в игровой индустрии, мог предположить, что не за горами будет выпуск продолжения.

Х-мм... Надо ли кому-нибудь говорить, что в России Interstate'76 почти не прижился? И надо ли кого-нибудь убеждать в том, что по сравнению с Carmageddon, который в принципе относится к тому же жанру, "супершедевр" Activision смотрится как кукушка подле ястреба?

Нетекстурированные полигоны — это, может быть, и стильно, но не всякая стильность может претендовать на красоту. Тем более при условии 'малость' завышенных системных требований (Pentium 90 годился только для минимального разрешения, в то время как для максимального был желателен 200-ый). Миссии отличались совершенно бесподобной сложностью, совладать с которой могли лишь наиболее продвинутые и натаскавшиеся в десятках автосимуляторов и 3D action игроки. Что же касается сюжета — так обилие англоязычных диалогов для русского игрока никогда не представляло особой ценности...

За рубежом нарекания тоже звучали, но носили несколько иной характер. В основном речь шла о чрезмерной переусложненности миссий (еще бы!), об отсутствии поддержки 3D акселераторов и — неудачно реализованной игре через Интернет. Дело в том, что американские хакеры довольно-таки быстро сподобились извлекать автотехнику из библиотечных файлов игры. И, как следствие, в онлайновых баталиях стали появляться автомашины-монстры, бронированные как танки и утыканные орудиями подобно рождественским елкам (похожие проблемы возникли и у Blizzard с поставленным на Battle.net Diablo).

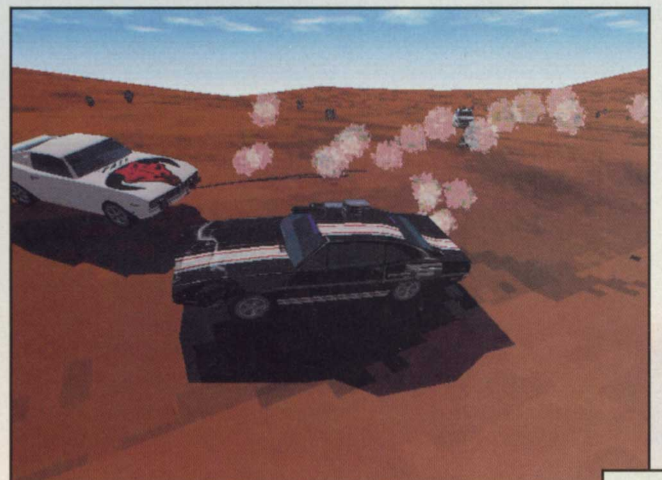
Газовый кризис в разгаре

Начать стоит с того, что Interstate'77 не является полноценным продолжением семьдесят шестого. Если попытаться охарактеризовать данную игру одним предложением, то это набор дополнительных миссий с небольшими, хоть и приятными дополнениями и поправками. При этом Interstate'77 будет автономной от своего предшественника, то есть вам не потребуется покупать и инсталлировать '76, чтобы запустить '77.

По планам Activision, игра будет состоять из двадцати не связанных между собою сценариев, повествующих о различных событиях из прошлого персонажей, участвующих в '76. На экраны компьютеров вернутся Skeeter и Taurus, и даже Jade Champion, подло



убитая в стартовом ролике. А вот Groove Champion, главный герой первой части, мелькнет лишь ненадолго, да и то — само его появление в '77 находится под вопросом. Зато к преимущественно мужской кампании борцов против нефтяной преступности добавится еще одна представительница исконно противоположного пола — Jenny. В роли злодея выступит таинственный "Генерал", победа над которым позволит приостановить войну с Мексикой (то бишь группе самозабвенных героев, как обычно, предстоит решать если и не судьбу всего мира, то уж судьбу отдельно взятого континента — это точно). Озвучка '77 будет выполнена теми же актерами, что и '76, а вот музыкальная группа, на долю которой приходится немалая толика успеха игры, будет заменена на новую, но с похожим стилем.



Host — главный враг хакера!..

Как мы уже вскользь упоминали, движок игры не претерпит каких-либо кардинальных перемен, и системные запросы останутся на прежнем уровне. Однако команда разработчиков планирует добиться того, чтобы появилась возможность включать большие элементы детализации изображения на каждом разрешении без ощутимых потерь в скорости вывода графики.

Труднопроходимость миссий должна значительно упроститься, плюс появятся уровни сложности.

Проблема онлайнового хакерства будет решена совершенно неожиданным и, как нам видится, вполне эффективным способом. Для каждой сетевой/интернетовской игры будет назначаться Host, который самолично будет определять, какие автомашины допускать к соревнованию, а какие — нет. Соответственно, бессовестным образом навернувший себе тех.средство игрок просто не будет допущен. На Host'а также возлагается определение массы параметров предстоящей автобаталии, включая границы экипировки машин. И совершенно спокойно можно будет сделать так, что все машины выйдут на трассу навороченными выше всякой меры (но именно все!). В принципе, введение жесткой роли Host'а — более чем обычный подход, однако в случае с '77 он окажется весьма к месту. Да, кстати, если Host вдруг решает выключиться из игры — на его место автоматом назначается кто-то другой (например, человек, обожающий нечестивое cheat'ение...).

Помимо вышеперечисленных новшеств, в '77 будет 30 multiplayer сценариев, ряд новых машин и новых видов оружия.



Стоит ли ждать Interstate'77?

Данный вопрос является вполне актуальным, так как появление Carmageddon практически поставило на Interstate'76 большой жирный крест. Впрочем, к 1998 году произведение Stainless Software и SSI уже успеет изрядно устареть, и если к тому времени не появится ничего столь же потрясающего...

То останется признать, что упрощенные миссии — это очень даже неплохо.

Иван Самойлов



PREVIEW

G-Police

Жанр: 3D аркада
Конец 1997 года

До середины лета Psygnosis тщательно скрывал любую информацию по проекту G-Police. Теперь можно определенно сказать, что G-Police — скорее 3D action или 3D аркада, чем симулятор. Однако разработчики прилагают максимум усилий для создания специфичной игровой вселенной, способной привлечь внимание поклонников обоих жанров.

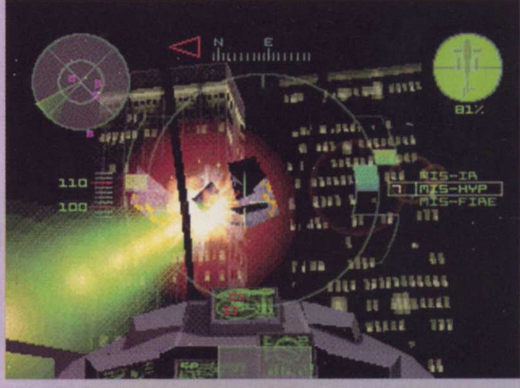
События игры разворачиваются в отдаленном будущем на Каллисто — новой колонии человечества и, по совместительству, спутнике Юпитера. Преступность и бандитизм достигли в колонии небывалого роста. Посему правительством сформирован G-Police — элитный отряд по борьбе с преступностью. Вам, как члену этого отряда, предстоит защищать жизнь и благосостояние добропорядочных граждан. Играющий будет патрулировать воздушное пространство Каллисто на суперсовременном летательном аппарате, карая нарушителей закона прямо на месте преступления. Однако в игровом окружении, а это улицы и воздушные трассы колонии, вы будете не одиноки. Внизу под вами — город, живущий своей повседневной суетой, а в небесах кишат воздушные транспортные средства. Очевидно, что играющего ждут и погони за преступниками, которые развернутся как среди городских построек, так и под куполом небес обетованных; предполагаются также и чисто воздушные разборки (dogfight), характерные для жанра авиасимуляторов.

Разработчики прекрасно понимают, что без оцифрованного видео G-Police будет смотреться банальной аркадой. Как следствие, игра будет содержать массу отснятых видеофрагментов (брифинги, окончания миссий, стартовые ролики), задачей которых станет немедленное и бесповоротное погружение игрока во вселенную G-Police.

Но основное преимущество G-Police, по мнению разработчиков, — графика. Основанная на Direct3D, она представит все то, что сейчас заявляется только под 3Dfx. Это и световые эффекты, и особое текстурирование объектов, и имитация прозрачных сред (вода, дым). Трудно предполагать сейчас, какими требованиями к компьютеру это обернется. Но очевидно, что операционная среда — Windows 95.

Александр Ланда













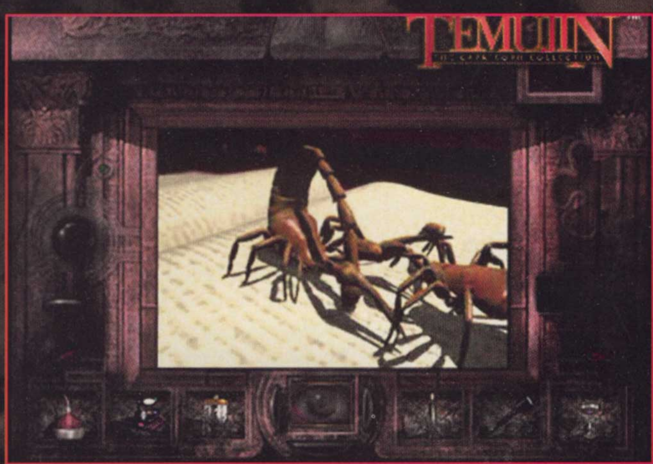




Жанр: Horror квест
Сентябрь 1997 года

Новые технологии на марше

Temujin, The Capricorn Collection — интерактивный видеоквест, сделанный на новейшем движке Video Reality, разработанном специально для игр, содержащих оцифрованное видео.



В Temujin нет ни одного заранее прорисованного заднего плана: все интерьеры были отсняты на профессиональную 35-миллиметровую кинопленку в 22 студиях Southpeak. Собственно, нет вообще какой бы то ни было рисованной графики, только видео.

Казалось бы, должен быть четкий сценарий поведения главного героя, где каждый его шаг железно предопределен и уложен в сюжетную канву... Однако же вы получаете возможность свободно перемещаться в любом направлении, осматриваться по сторонам и взаимодействовать с любым из окружающих вас предметов. И как вам понравится то, что в Temujin есть оранжерея, где вы можете прикоснуться к каждому цветку, посмотреть пристальным взором чуть ли не на каждый кактус, — и для всего этого используется 27.000 видеофрагментов!

Другими словами, в игре можно "жить" совсем не в той последовательности, в какой был отснят видеоряд. Вплоть до того, что играющий волен управлять ракурсами камеры и ее положениями в пространстве. И кроме того, теперь постановочные сцены с участием актеров прочно вплетены в процесс передвижения и осмотра, своим подключением не вызывая пауз и скачков в общем ходе игры.

"На ночь — не рекомендуем"

— именно так характеризуют свое творение Southpeak Interactive. В действительности же хорош квест на ночь, когда все в доме стихает и ничто не мешает исследованию всех мрачных тайн закрученного сюжета...



Впрочем, в отличие от визуального ряда сюжет Temujin, The Capricorn Collection совершенно банален. Игрок обнаруживает себя в частном музее, набитом антиквариатом Великих Моголов. Как он туда попал и что там делает — поначалу известно только разработчикам. В музей повадилась определенная компания людей различного социального происхождения. Их



объединяют две вещи — все считают музей своим вторым домом.

Разгадывая головоломки и общаясь с этими странными посетителями, играющий обнаруживает и распутывает зловещие планы, которыми окружены драгоценности Чингиз-Хана. Становится известно, что дух великого завоевателя не дремлет, планируя собственное освобождение и немедленную мировую экспансию. Параллельно с разгадками козней злодея выясняются и детали о личности главного персонажа: ваш герой постепенно возвращает свои воспоминания. А заодно и заполучает планы узурпатора. Далее вы должны предпринять ряд мер по спасению человечества.

Как видно — идея не выделяется оригинальностью. И есть опасение: не будет ли в Temujin играбельность принесена в жертву демонстрации возможностей новой технологии? Ведь никакие технологические навороты не смогут вытянуть скучную игру...

Александр Ланда

PREVIEW

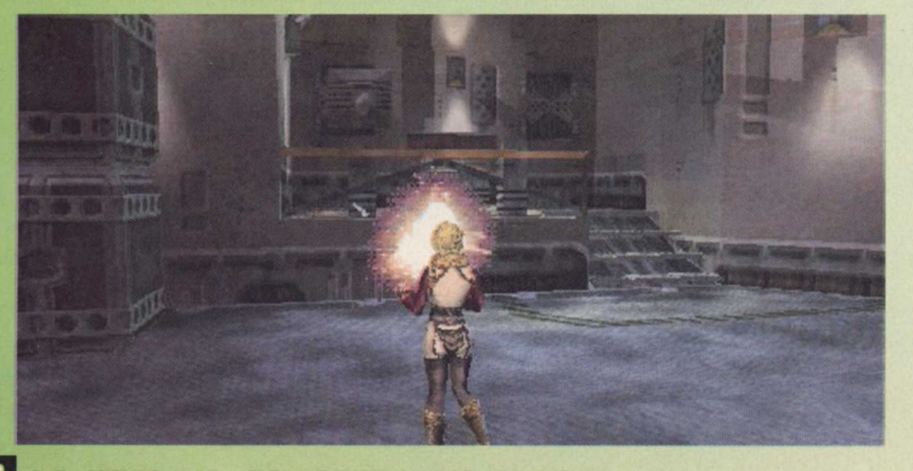
MESSIAH

Жанр: 3D action
Конец 1997 года

Shiny Entertainment уверенно ворвалась в списки ведущих производителей игр благодаря хиту сезона — MDK. Messiah — новая разработка от Shiny, претендующая на революционность по части жанра (3D action) и по технологии реализации. Так, количество полигонов при описании 3D объекта будет в 500 раз больше применявшегося в абсолютном большинстве подобных игр.









Новый завет

Согласно Апокалипсису, Земле суждено быть ареной последней битвы сил Рая и Ада. Сейчас от конца света Землю спасают семь Печатей. Они охраняют человечество от потусторонних армий и от самого себя. Пока Печати целы, противоборствующие стороны не могут сойтись на Земле в поединке. Когда же каждая из Печатей будет сломана, на Землю хлынут армии Ада и Рая. И будет великое сражение — Армагеддон, в котором не выживут ни люди, ни твари божьи. И будет великое Очищение. До сих пор срок, когда Печати будут сломаны, был общеизвестен...

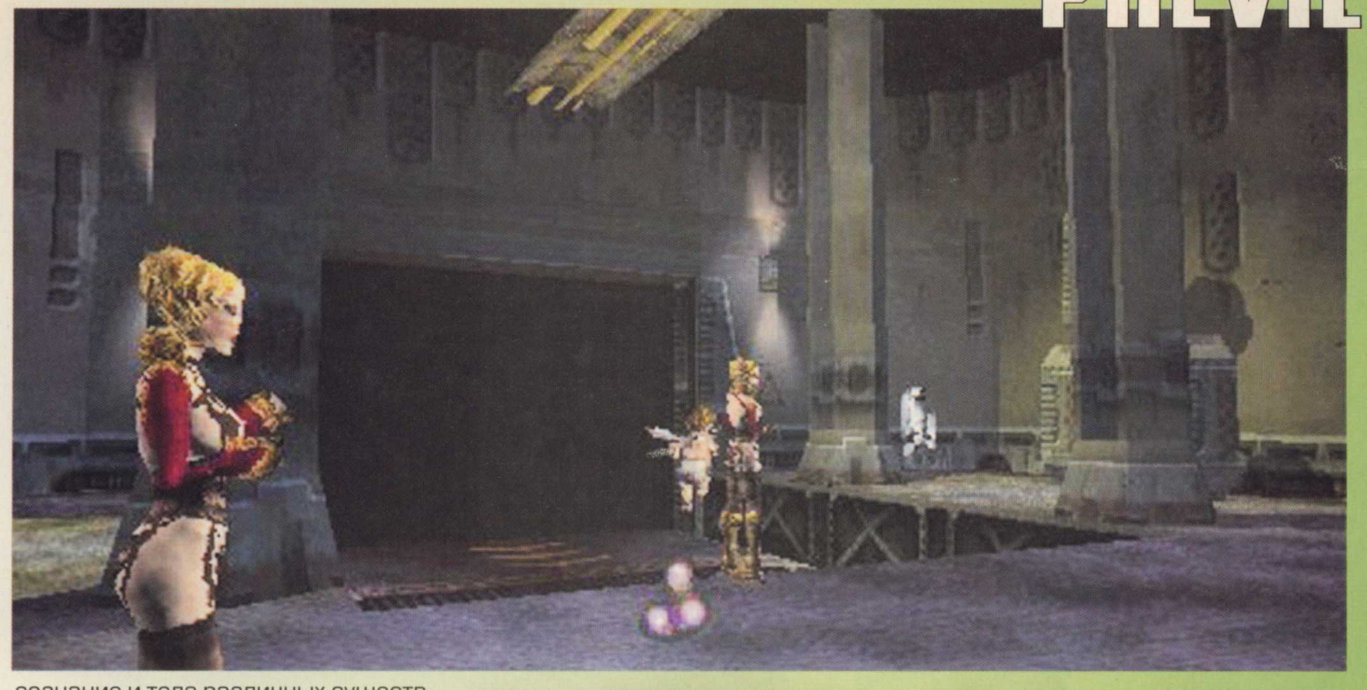
Спаситель в подгузниках

Согласно Shiny, Ад планирует преждевременное вторжение на Землю с целью нарушения баланса силы в свою сторону. Дьявол играет нечестно, стараясь застать противников врасплох. Чтобы разыскать и разрушить Печати, на Землю прибывает специальный посланник Ада. Но дьявольские планы стали известны владыкам Света. В ответ на Земле, в биологическом комплексе, специально отстроенном по такому случаю, божественной милостью был создан Боб. Боб — ангелочек со всеми полагающимися атрибутами: льняными кудрями, луком и подгузниками. Его миссия — найти Печати первым и обеспечить их сохранность до положенного срока. Кроме того, Боб должен обнаружить и уничтожить:

а) Посланца Ада, уже прибывшего на Землю;

б) Местных помощников эмиссара, а также всех тех, кто будет препятствовать выполнению пункта а).

Кроме лука, наш херувим оснащен способностью контролировать

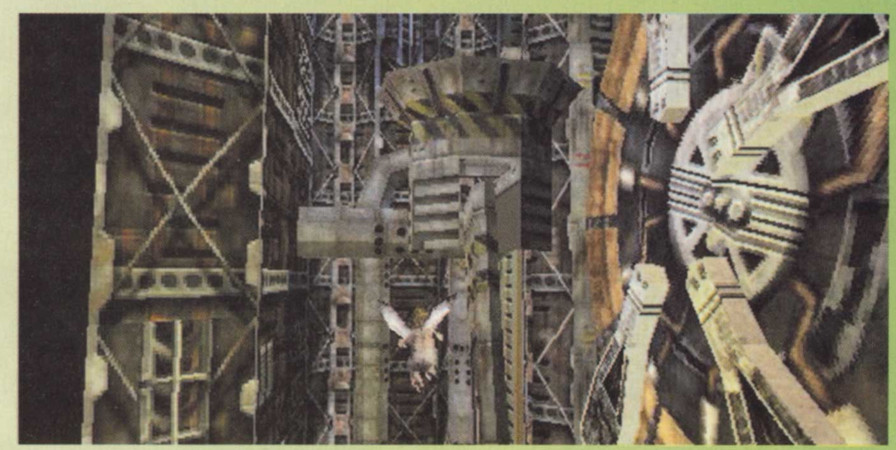


сознание и тела различных существ. Перевоплощения должны расширить арсенал средств по спасению Земли. В ходе выполнения миссии неизбежны и стычки, в ходе которых Боб применяет лук, снаряженный отнюдь не стрелами Амура.



Технология конца света

Messiah представит новую графическую технологию — RT-DAT. Названный алгоритм позволяет в реальном времени "натягивать" текстуры на полигонные основы для моделирования органических объектов (т.е. повтора структуры кожи и прочее подобное). Движок RT-DAT настолько мощен, что дает возможность обсчитывать фантастическое на сегодняшний день количество полигонов, приходящихся на объект. Учитывая real-time lighting, мы увидим "небывало правдоподобное" полигонное изображение Боба, людей и животных. Глядя на скрины, хочется верить. Технология Shiny предполагает и соблюдение законов баллистики и физики в игровом мире. Это означает, что противников можно будет расчленять на любое количество частей, или, усыпав стрелами, превратить в ежа.





Не стоит и говорить о том, что Messiah будет идти в высоком разрешении. Зато стоит сказать, что звуковое оформление будет от небезызвестной группы Fear Factory (музыка Carmageddon). И получается так, что конца света мы теперь уже ждем с нетерпением.

Извини, дорогой Господь, искренне твой друг — Александр Ланда



Жанр: 3D action
Конец 1997 года

Про Blade — 3D action с полигонными персонажами в трехмерном окружении — была короткая статья в третьем номере "Навигатора". С тех пор появилась новая информация о сюжете, персонажах и устройстве этого многообещающего проекта от испанской Rebel Act Studio. Данных оказывалось вполне достаточно для создания относительно масштабной статьи — однако, не желая быть голословными и ударяться в возможные повторы, мы попытались связаться непосредственно с разработчиками игры и выяснить из первых рук, что же представляет собою Blade.

Со страниц этого номера редакция благодарит Javier de la Guardia, директора проекта, за согласие ответить на наши вопросы и присланные уникальные скрины по игре, которые вы можете видеть наравне с теми, которые лежат на сайте компании **www.rebelact.com**.

Как обычно в таких случаях, мы не стали ограничиваться одним лишь интервью и попытались проанализировать те шансы, которые есть у Blade на успех. Наравне с такими статьями, как Dark Vengeance и Half-Life, Hexen 2 и Quake 2 и другими, здесь мы представляем еще один взгляд на будущее жанра 3D action, на этот раз с позиций Blade. Игры, которая идет относительно традиционным путем, делая ставку на общий качественный уровень и играбельность в противоположность многим другим представителям жанра, концентрирующимся на введении в игровой процесс огромных масс дополнительных элементов. Мы даем вам пищу для размышления, не пытаясь делать выводов. Выводы сделает будущее.

Легенда о Блэйде

Вопрос: *В настоящее время многие игры снабжаются мощным сценарием, который помогает объединить игровые уровни в нечто целое и чуть ли не бесконечное по размерам. Будет ли подобная схема применена в вашей игре?*

Ответ: *В таком виде — нет. В Blade есть своя история, но она находится за пределами игрового процесса: для того, чтобы играть Blade, вам не требуется знать эту историю до мелочей. Оптимальный сценарий, по нашему мнению, должен сочетать захватывающий, но не переусложненный сюжет. Иначе игрок просто не сможет им увлечься. Вспомните лучших представителей жанра 3D action — присутствовал ли в них лихо закрученный сценарий? Все, что вам нужно — цель на фоне базисной истории, которая объясняет, что, собственно, творится в игре. Этого достаточно. Для каждого уровня в Blade есть своя независимая от остальных уровней история, которая помогает игроку понять, что и как ему нужно сделать.*


■ Команда разработчиков Blade в окружении своих blade'нят

Легенды рассказывают, что однажды гордые люди прогневали Богов, и те наслали на Землю ужасного огнедышащего дракона, уничтожающего все на своем пути.

Богиня Добра пожалела людей и дала им чудесный меч — единственное оружие, способное поразить чудовище. Носить этот меч мог только воин с чистым сердцем. И такой воин был найден. Спасителем Земли стал человек по имени Блэйд ("blade" по-английски значит "клинок").

Блэйд сразился с драконом и одержал победу. Раненый зверь спрятался в своем логове под горами и заснул на тысячу лет, пообещав восстановить силы и вернуться. Сам же Блэйд вскоре умер от полученных ран.

Мудрейшие решили, что в эпоху мира меч Блэйда будет служить слишком сильным искушением для любого смертного. Они похоронили героя вместе с мечом, заперли дверь усыпальницы на пять замков, а ключи отдали на тайное хранение пятерым самым достойным рыцарям.

Прошло тысячелетие, и дракон проснулся. Об этом узнал злой волшебник Дал Гурак (Dal Gurak). Колдун прекрасно понимал: тот, кто завладеет мечом Блэйда, сможет подчинить чудовище и использовать его в своих целях. Более того, Дал Гурак уже успел раздобыть один из ключей. В конце концов, армия колдуна захватила цитадель гномов, в одной из тайных шахт которой была сокрыта гробница великого воина.

Один из гномов был избран посланником, призванным предупредить три расы, обитающие на поверхности, о том, что могила героя в опасности и что дракон проснулся. Амазонки, рыцари и варвары избрали своих лучших воинов и отправили их за ключами от усыпальницы Блэйда. Если не отыскать ключи, злой волшебник завладеет ими и сможет заполучить меч.

Действующие лица

Вопрос: *В настоящее время в жанре 3D action появилась мода применять элементы RPG. У вас имеется четыре персонажа, они будут отличаться только внешним видом и соотношением характеристик броня/ловкость, или будут и другие отличия?*

Ответ: *Мы позиционируем Blade не как RPG, а именно как боевой action. К перечисленным вами характеристикам можно еще прибавить силу. Возможно, в следующей нашей игре мы введем характерные для RPG переменные.*

Вы можете выбрать одного из четырех персонажей. Имейте в виду, ваш выбор повлияет не только на то, каким оружием вы будете сражаться и какой тактики придерживаться в бою, но и на все развитие сюжета — история о поисках меча может начинаться с любой из четырех сторон.



Амазонка

Быстра и подвижна, прекрасно владеет луком и благодаря своей исключительной ловкости и меткости способна поражать противника издали, избегая ближнего боя. Это особенно ценно, поскольку сила ее невелика. Именно поэтому амазонка не может сражаться тяжелым оружием вроде палицы или булавы.



Варвар

Сильный и выносливый гигант, обладает прекрасными боевыми навыками и довольно меток. Благодаря богатырской силе и звериной ловкости он может сражаться практически любым оружием. Единственный недостаток — варвары не признают никаких доспехов.



Гном

Самый сильный и, увы, самый медленный воин. Он может носить даже наиболее тяжелый бронированный доспех, благодаря чему получает преимущество в ближнем бою. Арбалетом он владеет, но целится плохо. Гном должен очень осторожно выбирать противника и место для поединка, ведь в случае неудачи врожденная медлительность может помешать ему ретироваться.



Рыцарь

Наиболее универсальный персонаж. Он силен, довольно быстр, владеет большинством видов оружия и может носить почти любые доспехи. Он не очень хорошо стреляет и мог бы быть легко уязвим на дальней дистанции с помощью самого завалящего лука, если бы не надежная защита лат.



Rebel Act Studio принимают во внимание лишь самые основные характеристики, которые позволяют создать четырех действительно различных персонажей, не добавляя ничего лишнего и таким образом фокусируя внимание игрока на самой схватке, а не на отгадывании хитросплетений невесть где запрятанной "красной карточки доступа" или "праха костей такого-то", который надобно опустить в такой-то бассейн, взамен получив новую загадку.



Сила в защите и сила в обороне — возможность для генерации варвара, который традиционно пренебрегает какими бы то ни было доспехами, и рыцаря, для которого главным является крепость его брони. Ловкость/подвижность — критерий, позволяющий ввести в игру две противоположности: виртуозно владеющую луком девушку (рекомендуется припомнить Rogue из Diablo) и медлительного гнома, который "восполняет потери" за счет вышеназванных силовых характеристик.



Не будьте проглоченным заживо!

Вопрос: *Некоторые монстры вашей игры будут просто огромны — до 90 футов длиной. Не перебор ли это? Как можно сражаться с подобной громадиной?*

Ответ: *Против больших тварей нужно применять соответствующее оружие. Например, если с вами захотел познакомиться поближе громадный демон, быстро ищите большое копье, которое следует воткнуть демону в голову. Да, монстры будут большими, но их можно будет убить. Просто нанесите побольше ран — и дело с концом. Кстати, крупные особи вам будут встречаться не так уж часто. В основном это будут властители замков, своего рода боссы. К моменту, когда вы с ними встретитесь, вы окажетесь уже достаточно натренированы, чтобы получить от схватки удо-*





вольствие.

Вопрос: *Будут ли в Blade подводные монстры, с которыми станет возможно вести баталии?*

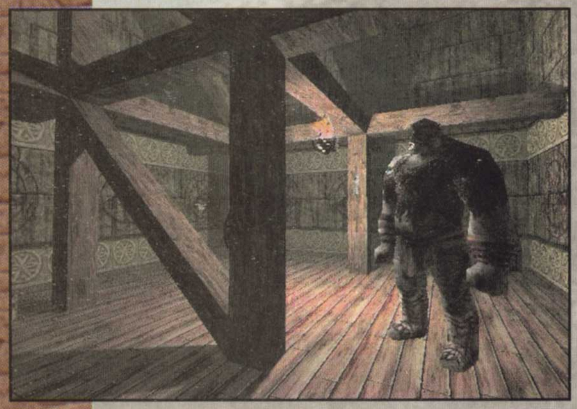
Ответ: *Один подводный монстр существует. Но драться с ним вы не сможете — завидя его, самым правильным будет немедля пуститься наутек.*

Врагов у вас будет множество — известно, что в игре действуют тролли, орки, гидры, минотавры и крылатые твари, созданные по образу и подобию доисторических птеродактилей. Длина самого большого из монстров (не иначе, как это легендарный дракон собственной персоной) составляет почти 30 метров, что в пересчете на полигоны дает около двух с половиной тысяч. Впрочем, большинство врагов не столь велики, но все равно опасны — разработчики обещают сделать их не только сильными, но и умными, и хвастаются высоким компьютерным интеллектом.



Хотелось бы также сказать пару слов о гидрах. **Гидры** обитают исключительно в воде, причем хоронятся на самом дне, чутко прислушиваясь к несущимся с поверхности шумам. Если, переходя мост, вы слышите всплеск где-то поблизости — пускайтесь без оглядки наутек. Гидра проглатывает человека целиком с первого раза, драться с ней можно только на расстоянии, да и то нежелательно — потому как не на одну минуту этот бой может затянуться.

Такие вот милые зверюшки, по замыслу разработчиков, будут обитать в Blade.



Дилемма наличия рассудка

Вопрос: *Что можно сказать об AI монстров?*

Ответ: *Как только они увидят героя, сразу же начнут его преследовать. При этом у вас будет достаточно времени, чтобы изготовиться к схватке. В то же время, было бы неразумным натравить на героя всех монстров уровня с самого начала. Модель поведения чудовищ достаточно сложна, она учитывает множество разных обстоятельств. Как бы то ни было, принимая во внимание, что Blade является боевым action, мы сделали так, чтобы у героя было время подумать об оружии и тактике предстоящего боя.*



Какие заключения можно сделать из приводимой выше оценки AI разработчиками? Первым делом — в Blade нас ждет нечто типа DOOM/Quake. Завидя игрока, все находящиеся в помещении троглодиты дружно бросаются ему навстречу, норовя загрызть/лавой-закидать/т.д. "Было бы неразумным натравить на героя всех монстров уровня с самого начала" означает лишь то, что разработчики не собираются реализовать командных действий компьютеров, как это планируется в Half-Life, а "у вас будет достаточно времени, чтобы подготовиться к схватке" говорит о том, что атаковать вас будут не сию же секунду, а сперва галантно погарцевав в отдалении, как это было в Heretic, да и во многих других 3D action.



Убить друга куском его тела

Вопрос: *Есть ли в игре оригинальные типы оружия? Что будет представлять собой Inventory героя?*

Ответ: *Неплохая уловка — два вопроса в одном!!! К вашим услугам большой выбор оружия — разного рода палицы, мечи, луки... Оружием может стать любой предмет в игре. Звучит интересно? Например, оторвав голову у одного монстра, вы сможете швырнуть ее в другого. Особого вреда при этом вы ему не причините, зато позабавитесь. Мы постарались сделать так, чтобы в Blade действовали реальные законы физики — вы сможете взаимодействовать с большинством встретившихся вам предметов. Само собой разумеется, что эффективность оружия будет зависеть от типа персонажа и типа монстра, против которого это оружие используется. Что касается Inventory — вы не сможете унести все, что захотите. Вам придется соотносить вес предметов и силу вашего героя.*

Топоры, кинжалы, посохи, мечи, луки, дубины... Действие каждого из орудий на различных монстров предстоит выяснять экспериментально (лучше — предварительно сохранившись). Приятным новшеством станет введение понятия тяжести, когда персонаж не может тащить больше оружия, чем он способен по своим физическим данным. С другой стороны, Inventory а-ля Duke Nukem 3D, кажется, ожидать не стоит, а это уже весьма досадно...

Оружие можно не только находить, но и отвоевывать. Кроме того, можно подобрать и метнуть во врага камень или какой-нибудь другой тяжелый предмет. Включая части

тела только что порубленного на куски монстра. Если эта черта будет введена, то в режиме multiplayer может появиться новый подвид deathmatch: метод закидывания противника кусками от его же тел, поверженных в предыдущих раундах. Куда там Blood с его футболом оторванными головами зомби!..

Когда мечи ржавеют в ножнах...

Вопрос: *Если мы правильно поняли, то уровни Blade будут столь огромными, что по ним можно будет бродить часами. Не сведется ли игровой процесс к тупому хождению, перемежаемому драками? Предусматриваете ли вы наличие разного рода ловушек?*

Ответ: *Уровни действительно огромны. И ловушки присутствуют. Не такие уж мудреные, но есть.*

Вопрос: *Как уровни такого размера будут выглядеть в multiplayer? Будут ли у вас уровни, предназначенные исключительно для multiplayer?*

Ответ: *Мы сделали так, что размер уровней в режиме multiplayer не будет критичным. Как мы это сделали — это пока наш секрет, о котором мы не станем распространяться. Кстати, мы решили сохранить западни и для многопользовательской игры.*

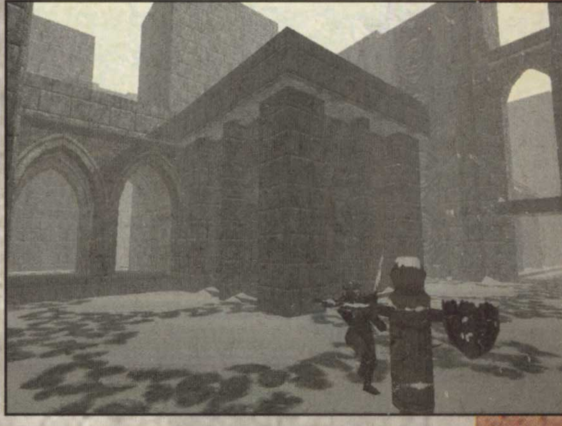
Вопрос: *Будут ли какие-либо оригинальные режимы для multiplayer?*

Ответ: *Только самые обычные, которые вы уже встречали в других играх.*

В Blade более 15 полностью трехмерных окружений — замки, города, пещеры, ледники, гробницы и руины. Добавьте к этому динамическое освещение, подвижные тени и струи воды, отблески и языки пламени и перекрывающиеся лучи света (все это в реальном времени), и вы получите представление об игровом поле, на создание которого ушло больше года работы целой команды художников и дизайнеров.



Уровни Blade очень велики. Для преодоления каждого, по расчетам разработчиков, потребуется несколько часов непрерывных сражений. Звучит заманчиво — но не хотелось бы, конечно, чтобы непрерывные сражения переросли в несколько часов непрерывных блужданий, когда каждые полчаса игры задаешься риторическим вопросом, вечным, как весь жанр 3D action: "Где я??!". Желалось бы также, чтобы Rebel Act Studio все же предусмотрели специальные карты для multiplayer либо внедрили свой стратегически-важный "секрет" — потому как невелик кайф от многочасового хождения по гигантским катакомбам с едва теплящейся надеждой отыскать-таки когда-нибудь друга и всадить-таки когда-нибудь в его горло уже успевший заржаветь от долго лежания в ножнах меч...



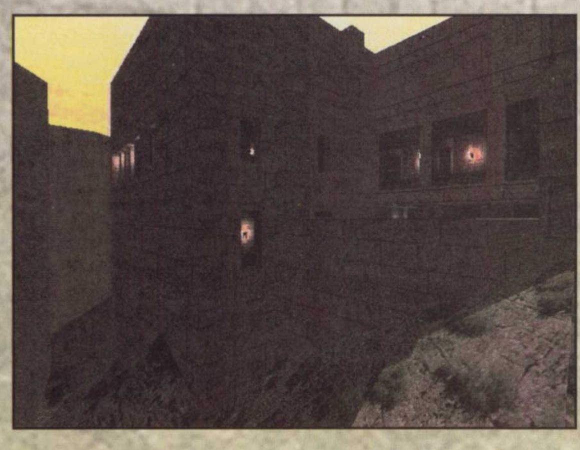
Черта под вышесказанным

Игра идет в разрешении от 320x200 до 1024x768 и 16-битном цвете; поддерживает 3D акселераторы и MMX.

Multiplayer рассчитан на модемную и сетевую (до 8 человек) игру. Поддержка Интернет также предусматривается.

Вопрос: *По вашему мнению — сможете ли вы составить конкуренцию выпускаемым в ближайшее время Unreal, Jedi Knight, Prey или Dark Vengeance?*

Ответ: *Определенно YES! Наш Blade обладает не только мощным движком, который превосходит движки и Unreal, и Jedi Knight.., но и кое-какими особенностями, которые в других играх пока не встречались.*



Что ж, Blade можно характеризовать как довольно-таки стандартный и высококачественный 3D action, без новомодных элементов adventure и RPG, происходящий в перспективе от третьего лица. Некоторые опасения вызывает совершенно неизвестная на игровом рынке испанская Rebel Act Studio, для которой Blade, находящийся в разработке уже два года, является первым крупномасштабным проектом, — ведь не так много существует примеров того, что начинающим разработчикам удавалось сделать нечто действительно стоящее. При первичном рассмотрении Blade вызывает желание включить его в список высокоожидаемых хитов жанра (хотя бы даже ради того, чтобы взглянуть на его колоссальных монстров). А так... Поглядим, что из этого всего в итоге получится.

Василий Андреев
Иван Самойлов

PREVIEW

HALF-LIFE

Жанр: 3D action
Ноябрь 1997 года

В марте этого года знаменитая Sierra On-Line объявила, что принимает "под свое крыло" команду разработчиков Valve с их дебютным проектом — грядущим хитом жанра 3D-action — Half-Life. По мнению многих аналитиков ведущих игровых журналов мира, Half-Life можно расценивать как темную лошадку, которая способна, не будучи чрезмерно замечаема игроками до момента финального релиза, оказаться одной из самых выдающихся в жанре на исход 1997 года. Впрочем, подобные же заявления можно услышать и в отношении едва ли не всех других современных 3D action, создаваемых на полигонной основе.

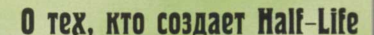
Движок Quake ходит по рукам

Half-Life — еще один проект в ряду тех, кто без лишней головной боли использует уже готовый quake'овский движок от id Software (другие про-quake'овцы — Hexen 2, SiN, Duke Nukem Forever). Не выдвигая глобальных идей а-ля неевклидово пространство (Prey) или RPG+adventure+стратегия (Hexen II и Wheel of Time), Half-Life тем не менее содержит ряд альтернативных идей, которые вполне могут выдвинуть его если не на пик популярности, то, по крайне мере, приблизить к вершинам хит-парадов.

Отличительными чертами Half-Life являются AI, метод построения монстров и некоторые сюжетные перипетии. Графика тоже заявляется как "нечто супер", но, откровенно говоря, увиденные нами скрины пока что в этом не особо убеждают. Впрочем, соблюдем правила этикета по отношению к читателю и расскажем обо всем по порядку.

Семь раз отмерь?

Вы были назначены на выше всякой меры засекреченную экспериментальную базу, где помимо прочих приятственных вещей обретаются ядерные ракеты, списанные из "употребления". На этой базе группа мощнейших умов человечества совершила потрясающее открытие — построение портала между измерениями (дальше продолжать, или уже и без того все понятно?). Через портал можно наблюдать за удивительными созданиями иного мира, чей облик никак не согласуется с понятиями о "доброте" и "гуманизме". И тут-то вы умудряетесь внести свою лепту в ход великого эксперимента. В сущности, вы совершили великое открытие, которое можно считать впечатляющим научным прорывом, и самую большую ошибку в своей жизни, которую ничем иным, кроме как самой большой ошибкой в вашей жизни, считать нельзя (как по поводу "семь раз отмерь..?). Тщась добыть побольше



О тех, кто создает Half-Life

Компания Valve была создана в 1996 году в США с изначальной ориентировкой на компьютерные игры. Half-Life является ее первым проектом, и то, что за раскрутку Half-Life взялась сама Sierra On-Line, можно считать большой удачей для едва начавшей утверждаться в игровой индустрии компании.

В творческую команду входит около 20 человек, в том числе:
Чак Джонс (Chuck Jones), в прошлом художник и аниматор в 3D Realms, работавший над Duke Nukem 3D, Rise of the Triad, Shadow Warrior и Duke Nukem Plutonium Pack.
Гарри Е. Тесли III (Harry E. Teasley III), в прошлом арт-директор переиздания Doom для Sony PlayStation.
Бен Моррис (Ben Morris) — создатель Doom Construction Kit.
Стив Бонд (Steve Bond) и *Джон Гатри (John Guthrie)* — дизайнеры, авторству которых принадлежат Quake Airplane и Quake Kart.
Дарио Казали (Dario Casali), весьма известный дизайнер уровней для deathmatch. В частности, он разрабатывал их для Final Doom.
За более подробной информацией обращайтесь на сайт **www.valvesoftware.com**.

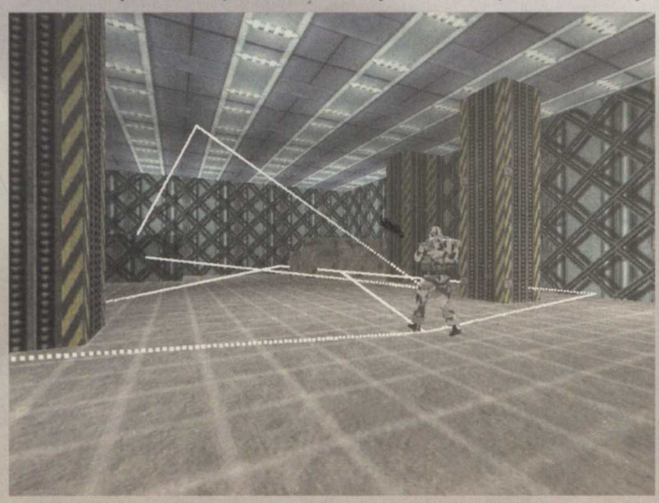




информации о сем уникальном мире, вы каким-то образом ухитряетесь направить на портал энергетическое копье, которое является выплеском сконцентрированной мощи распада (мы не физики-ядерщики, а потому без понятия, как тут правильно выразиться) ядерных ракет, при этом сами ракеты никоим образом не пострадали... Н-да. В общем, желание прорваться через портал было обоюдным, то бишь присутствовало как в вашей малость шизофренической голове, так в головах тем самых "негуманоидов", которые бродили "по ту сторону".

И теперь вам и двоим вашим сослуживцам предстоит сражаться против нахлынувших полчищ, заполонивших ракетную базу. Звучит достаточно прозаично? Действительно так. Но есть и еще один небольшой нюанс. Всезнающее ЦРУ решает покончить дело одним ударом и направляет на базу подразделение командос, которые пробавляются тем, что закладывают взрывчатку где ни попадя (произвести авианалет никто, конечно же, не додумался). В силу своей врожденной глупости (любят же американцы опускать свои исполнительные службы... не меньше, чем мы...) цэрэушники совершенно не берут в расчет такого казалось бы очевидного факта, что если рванут складированные на базе ядерные боеголовки, то от Западных Соединенных Штатов останется одно лишь воспоминание да мусор посреди океанской пустыни. Как следствие, ваш герой оказывается в дурацкой ситуации, когда ему мало того что приходится крушить монстрячью ирреальность, но еще и останавливать насланных людьми оперативников.

И когда на базе становится совсем туго, а командос уже охотятся не столько за монстрами, сколько за вами, и бой кипит как на самой базе, так и за ее пределами, вы предпринимаете отчаянную попытку прорваться в чуждое измерение и на вражеской территории устроить противнику эдакий Судный День. Впрочем, это уже будет где-то так середина игры...



Стоящий в тени да пребудет невидим!

В Half-Life будет 25 уникальных монстров и "оперативников", плюс к тому планируется использовать различные покровные текстуры, что автоматически создаст около сотни вариаций существ. Valve моделируют игровых персонажей по достаточно нестандартному принципу: сначала создается полностью подвижный трехмерный скелет-каркас, на который затем наращиваются полигоны и текстуры. По утверждениям разработчиков, это должно привести к плавности движения и частоте смены кадра до 80 в секунду даже без использования мощностей 3D акселераторов.

Искусственный интеллект существ в Half-Life, насколько сейчас можно судить, будет представлять собою развернутый и упроченный вариант AI из второго Descent. Выражается это в том, что противники смогут демонстрировать коллективное поведение, стратегические навыки и даже способность грамотно устраивать засады. Разработчики выразили свое кредо в этой области кратким афоризмом: "Эти парни хотят жить". Монстры больше не кидаются очертя голову прямо под пули. Они прячутся, маневрируют, прикрывают друг друга огнем и стараются предугадать, куда пойдет игрок, чтобы устроить там засаду.



Например, вы заходите в помещение, где находится штук пять тварей. Вы думаете, они истерично подпрыгнут на месте и ломанутся в шквальную атаку с целью изрешетить вас до степени друшлакоподобности? Как бы не так — монстры попрячутся за ящиками и прочими находящимися поблизости укрытиями и примутся закидывать вас рикошетящими от стен гранатами и периодически высовываться для произведения коротких очередей. Того паче: один откроет неприцельный огонь, а другой тем временем попытается подобраться поближе... Еще один пример: вы стоите в тени, а по помещению прохаживается патрулирующий данную зону отнюдь-не-человек. И он вас не видит! Вы делаете движение, произво-

дя при этом шум — он разворачивается в вашу сторону и принимается пристально вглядываться в тень, где вы стоите, но по-прежнему ничего не может различить. И он возвращается к патрулированию...

Приводя данные примеры, мы основываемся на опубликованной на OGR статье Дуга Рэдклиффе (Doug Radcliffe), которому привелось наблюдать Half-Life на E3 этим летом. Следовательно, этим сногсшибательным россказням о командной игре и сверхпродвинутом AI можно даже и поверить. Хотя, впрочем, кто его знает...



Ползком с базукой наизготовку

Сам персонаж получит в свое распоряжение такую великолепную способность, как движение ползком. Учитывая то, что игра принимает в расчет поля зрения вражьей отродины, вы, вероятно, сможете незаметно проползти незамеченным мимо какого-нибудь босса о пятнадцати футах росту. И, надо отметить, подобные на первый взгляд мелкие нововведения вносят в устои жанра приятные новые веяния.

Не исключено также, что в Half-Life вам представится возможность порулить различными средствами транспорта, которые помимо прочего будут весьма полезны для совершения актов раздавливания особо обнаглевших монстров, лезущих под самые колеса.

Видов оружия — восемнадцать. Преобладать будет ракетное оружие, то бишь всяческие воплощения базуки, бьющие разрывными снарядами всех мастей и наружностей.

О прочем

Конечно же, разработчики сулят нам радикальное улучшение движка, которое выразится в 16-битной цветовой палитре без 3Dfx (и 16 миллионах цветах при наличии такового), в real-time lighting, в динамических текстурах, в реалистичных металлических поверхностях и прочем подобном. Звук также претерпевает серьезные вложения капитала в свое микширование. Например, шум, производимый попадающей в стену пулей, будет определяться тем, из чего состоит стена, в которую эта самая пуля попала, и каково помещение, в котором эта самая стена находится. Если пуля попала в каменную стену, звук будет глухой, а если пальнуть в металлическом коридоре, прозвучит долгое звонкое эхо. Насколько нам известно, достигается это за счет того, что высчитывается некая геометрическая модель помещения, и тембр звука модифицируется в зависимости от произведенного расчета модели.



Окружающая среда станет интерактивной, от движения игрока на воде появляется рябь, а стены подземелий будут нести на себе следы от ваших (и вражеских) ракет и пуль. Half-Life роднится с Blade и Messiah в плане бешеного числа полигонов, идущих на прорисовку одного монстра. В данном случае рекорд установлен на планке 6000.



Не лишней станет и поддержка игры через Интернет для 32 игроков и более. О сетевой и модемной игре уже, разумеется, и речи нет (в смысле — таковые присутствуют).

При всем этом Valve клянутся, что Half-Life будет нормально работать без всяких графических ускорителей, хотя в ней и предусмотрена (на всякий случай?) поддержка всего, чего только можно поддерживать.

В общем, если верить разработчикам, нас ожидает нечто исключительное. Правда, они всегда так поначалу говорят...

Роман Кутузов
Иван Самойлов

ПОСТУПАЙ ПРАВИЛЬНО – БУДЬ ПЛОХИМ !

Спрашивайте лучшую игру 1997 года с полной документацией на русском языке в магазинах "GameLand", "Белый Ветер", "Союз", "Компьюлинк", "Партия"



По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию "Софт Клаб"
Телефон 232-6952, факс 238-3889, e-mail: info@softclub.ru
Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров

PREVIEW

QUAKE 2

Жанр: 3D action
Осень—зима 1997 года

Quake играющей публике представлять не надо. Кто ж о нем не слышал? Игра, выпущенная знаменитой id Software, стала первой 3D action с истинно трехмерным движком и поддержкой потрясающих световых эффектов.

И вот уже ведутся разговоры о скором выходе Quake 2 — предположительно, еще более навороченного детища id. Даже уход Ромеро из id в Ion Storm не задержал работу над игрой.



Судьба игромана

"...После многолетней войны с инопланетным агрессором, Земля оказалась на грани уничтожения. У человечества остался последний шанс. С могучего космического корабля множество одноместных капсул было направлено на вражескую планету. Приземлившись и оглядевшись, вы понимаете, что из сотен ваших товарищей выжили лишь несколько. Теперь все зависит от вас — необходимо найти и выключить систему защиты инопланетян. Только тогда штурм с воздуха будет иметь шансы на успех, а человечество — на жизнь..."

Вот так всегда! Ну почему опять простой игроман должен спасать все человечество? Видно, судьба такая...

Чувствительные монстры

На сей раз сражаться придется не только с гуманоидными стрелками, но и с гладиаторами, берсерками и даже... танками. Танки, как следует из их названия, хорошо бронированы и еще лучше вооружены. Еще одним любопытным типом противников являются медики, которые лечат ваших врагов во время боя (вопрос: могут ли медики лечить танки?..).

Поумневшие противники теперь способны преследовать вас, прятаться под водой, пригибаться или уклоняться от запущенных в них ракет и даже управлять стационарными пушечными турелями. Впрочем, эти турели можно у них отвоевать и пострелять самому, что сильно на-









поминает Shadow Warrior.

Если вы будете переигрывать уровень заново, то монстры окажутся на новых местах — их положение на уровне меняется случайным образом.

"Чувства" чудовищ сильно обострились. Теперь, услышав шум от вашего прыжка, монстр вполне может отправиться посмотреть, кто это там скачет. Однако если вам удастся спрятаться в тени, есть шанс, что он вас не заметит и вернется к своим делам (подобное же будет в Half-Life).

Орудия на чудища

Какие чудища, такое и оружие. К стандартным винтовке и пулемету будет добавлено несколько новинок, в том числе rail-gun, стреляющий мощным потоком частиц высокой энергии.

Как это уже было сделано в Shadow Warrior и Blood, в Quake 2 вводится несколько режимов для каждого оружия. Оно может теперь стрелять мощнее, затрачивая при этом больше боеприпасов.

Нелинейная структура

В id решили отказаться от привычного линейного прохождения уровней. Видимо, эта общая тенденция в 3D action, ибо так же поступили создатели Hexen II и Unreal. Теперь вы можете пройти уровень, на следующем разгромить какой-нибудь генератор, а потом вернуться на предыдущий, который претерпел к этому времени сильные изменения — тяжело без генератора-то...

Сильно увеличено количество открытых пространств и радикально переработано небо, которое теперь будет больше "похоже на себя".

Значительно переработанный движок живет отныне только под Windows 95, и id вообще не планирует больше выпускать игры под DOS. Улучшенные текстуры, более плавное движение персонажей, смешанные цветные источники света — все это обещано в Quake 2 и становится уже стандартом для современной игры. Движок будет поддерживать OpenGL и 3D ускорители.

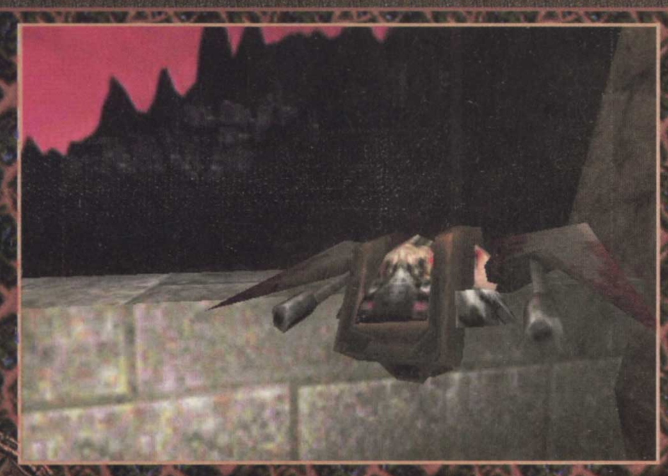
Клуб "Умелые руки"

Quake 2, безусловно, унаследует все возможности multiplayer от своего предка, и, кроме того, представит игроманам новые уровни для deathmatch. Более того, игроки смогут теперь самостоятельно конструировать новое оружие и опробовать его на своих друзьях в multiplayer режиме.

Системные требования предположительно таковы:

Pentium 133, 16 Mb RAM, Windows 95 или Windows NT.

Роман Кутузов





PREVIEW

DARK VENGEANCE: The Bleeding Edge

Размышления над пропастью

Жанр: 3D action с элементами RPG
Первая половина 1998 года

Введение в курс дела

В первом номере "Навигатора" была статья про Dark Vengeance. С тех пор утекло немало времени, на горизонте забрезжила новая информация, и на сайтах в Интернет засветились свежие скрины. Не мудрствуя лукаво, мы решили остановиться на игре еще раз, попытавшись рассмотреть Dark Vengeance с позиций того, каким представляется жанр 3D action в свете сегодняшнего дня. И, разумеется, как только речь зашла о некой глобальной аналитике, внедрение Геймера в работу над новой статьей стало неизбежным.

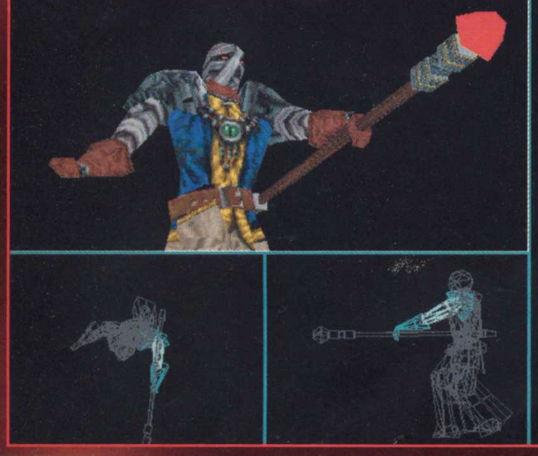
Прежде, чем перейти к Dark Vengeance (немного аналитики)

С появлением Tomb Raider жанр 3D action разветвился на два направления, недооценить которые может лишь тот человек, который рассматривает всех последователей Wolfenstein и DOOM как единообразные копии, где графика меняется, а суть остается прежней: вовремя жать на клавишу выстрела и удивлять своих друзей быстротой реакции.

Tomb Raider был великолепно переделанным Fade to Black с незначительным усилением приключенческих элементов. Став непреходящей классикой (думается, это бесспорно), он ввел понятие "приключенческий 3D action от третьего лица". И как только Eidos провозгласили скорый выход Deathtrap Dungeon (который уже перенесли с февраля на сентябрь), однозначно оформилось противостояние.

Мы не берем в расчет поделки типа Eradicator, где вид от третьего лица носил чисто развлекательный характер, позволяя игре хоть как-то проявиться на общем сером фоне. Мы не рассматриваем MDK, так как то была в большей степени трехмерная аркада с сильным закосом под action. К счастью, примеров хватает и без того.

Ортодоксальное направление представлено последователями Quake. На данный момент стоит выделить лишь четверых: Quake II, Unreal, Jedi Knight и Prey. Все прочие либо используют движки Quake/Quake II/Unreal, как Hexen II и Wheel of Time, либо еще не достигли высокого статуса интереса со стороны игровой общественности. Что же касается игр на движке Build и вообще 3D action a-ля Duke Nukem 3D, то их направление можно будет считать отмершим сразу же после появления изрядно запоздавшего Shadow Warrior (если он вообще выйдет — так как вряд ли 3D Realms станут позориться с морально устаревшей игрой, если на рынке уже будет Hexen II или Unreal).





Ортодоксы полагают, что ничто не дает игроку такой возможности ощутить себя в трехмерной виртуальной реальности, как перспектива от первого лица. Да и multiplayer в Quake куда как более представим, чем в каком-нибудь ужесточенном до blood'овой кровавости Tomb Raider. Raven Software, как обычно, пытаются достичь чего-то выдающегося в рамках стандартной концепции, превращая свой Hexen II в ролевое светопреставление на id'шном движке. Стоит ли это расценивать как следование исподволь покоряющей мир моде RPG или как попытку сделать хоть что-то действительно новое в мире закостенелых устоев и постоянных прокламаций о стольких-то кадрах в секунду и о совершенно обалдительной поддержке таких-то 3D акселераторов? Запланированный на 1998 год Prey делает ставку на неевклидовы пространства —однако никто не сказал, что завтра не появится какой-нибудь очередной шедевр с именем из трех-шести букв, который с блеском реализует все находки лидера-дизайнера игры Пола Шайатемы.

Второе направление представлено такими покамест не слишком прогремевшими наименованиями, как Dark Vengeance, упомянутый Deathtrap Dungeon, Blade, Dark Earth, Messiah и некоторыми другими (необходимо также назвать Into the Shadows, который раньше всех продемонстрировал нам подобный подход к жанру, но, увы, был закрыт как проект). Появление любого из них может стать прорывом, так как все они, в отличие от Tomb Raider, подразумевают чистый action без бремени приключенческих элементов; они отличаются от ортодоксов лишь свободным движением камеры и, как правило, внедрением целой массы различных нюансов, значительно повышающих их интересность в целом.

В этом отношении Dark Vengeance крайне показателен. Reality Bytes наносят удар сразу по целому ряду пунктов: 1) 10 персонажей (сколько там будет в Hexen 2?..); 2) повышающиеся по мере накопления опыта характеристики (исконная черта RPG); 3) Добрая сотня заклинаний, явно не сводящихся к тупому метанию огненных шаров и молний; 4) низкие системные требования — и при этом поддержка MMX, чуть ли не всех существующих графических ускорителей, а также MMX и ускорителей вместе взятых; 5) проработанный multiplayer; 6) сюжетообразующая фантастическая концепция; 7) и еще кое-что в том же



массой всякоразных нововведений, но через которую еще надо будет перепрыгнуть, — и в период этого прыжка кто-то, думаю я, присоседится к тем самым огрызкам на дне этой самой пропасти".

Все, с потугами на философию заканчиваем. Dark Vengeance.

Возвращение темных эльфов

Когда-то в давно минувшие времена люди страны Кармак одержали победу над темными эльфами и загнали их под землю, заточив навеки в подземных катакомбах. Тогда же было изречено пророчество о том, что изгнанники вернутся, когда над миром воцарится тьма.

Минуло несколько тысяч лет. Посвятивший себя служению Злу колдун устроил долгое солнечное затмение и надолго погрузил Кармак во тьму. Пророчество исполнилось, темные эльфы вернулись и принялись мстить.

Ваша задача — остановить нашествие и развеять покрывший страну мрак. Вы отправляетесь на поиски источника злой силы, в самое сердце цитадели темных эльфов, но очень скоро выясняете, что все гораздо сложнее, чем вы думали.

Прохождение предстает в виде объединенных общей сюжетной линией миссий, в ходе которых перед вами, вероятнее всего, будет ставиться некое задание. Пока что предусматривается 20 уровней, но никто не сказал, что Reality Bytes ограничатся этим числом. Причем курс взят на глобальность уровней — конечно, не столь бесконечных, как в Tomb Raider, но и явно не столь упрощенно-multiplayer-ориентированных, как в Quake. И очевидно, что каждую пядь богато текстурированного пола вам придется отвоевывать с боем (так что Dark Vengeance, учитывая его ролевый характер, можно будет кое в чем сравнить с Diablo: помещение — монстры — магия, меч и стрелы — сбор предметов — помещение...).

В пределах каждой отдельной миссии вы можете выбирать различные пути к достижению поставленной цели. Трудно сказать, станут ли Reality Bytes внедрять необязательные квесты (опять же как в Diablo), выполнение которых благотворно сказывается на боевых характеристиках персонажа, но ни в коем случае не является обязательным. Если не будут, то вся расхваливаемая разработчиками свобода выбора сведется к системе Realms of the Haunting, где первоочередная задача — уяснить для себя правильный маршрут и следовать ему, не уклоняясь направо или налево и избегая лишних поединков с наводняющими округу "худшими воплощениями кошмаров мозга человеческого".

Обдирание кожи заживо и поклонение женскому телу

По количественному признаку доступных персонажей Dark Vengeance однозначно превзошел всех и вся в жанре. Шесть мужчин (Варвар, Алхимик, Друид, Паладин, Маг и Лучник) и четыре женщины (Жрица, Наемный Убийца, Волшебница и Амазонка) — звучит потрясающе, пока не начинаешь задумываться над тем, чем же они все-таки будут различаться, помимо половых признаков, пропорций, одежды (с учетом ее частичного отсутствия) и держимого в руках оружия? Поначалу шла речь о том, что перед стартом игры можно будет настроить персонажа по своему вкусу, в каких-то установленных пределах модифицировав его способности (об этом мы писали в первом номере). Сейчас сей факт подвергнут тотальному замалчиванию. Зато звучат радостные заявления о том, что любая из женоподобных эльфоубийц Dark Vengeance даст сто очков вперед Ларе Крофт из Tomb Raider. Туговато, однако, приходится eidos'овской красотке: Unreal выдвигает ей в противовес мулатку с бугристыми

духе.

Упаси нас Господи! мы не собираемся возводить хулу на 3D action с перспективой от первого лица. Сами, знаете ли, оченно даже любим сразиться в Duke Nukem 3D и Blood. Когда пишутся эти строки, уже появились бета-версии Hexen II, Unreal и Quake 2 (повод для большого праздника в нашей редакции), и не исключено, что в последние дни работы над номером мы успеем включить в раздел review еще и эти громкие имена, приписав рядышком, что "на основе бета-версии". И DOOM'ом порожденный 3D action не умрет, во всяком случае в ближайшие года три.

Вопрос в том, могут ли быть столь же успешны игры типа Dark Vengeance (независимо от того, насколько крут будет он сам, — речь о самом жанре как таковом). Вопрос в том, смогут ли они потеснить с насиженных мест грядущих потомков Unreal/Quake/Hexen 2/т.д. — именно потомков, так как все "третье-перспективные" появятся значительно позже названных игр (разве что Deathtrap Dungeon пораньше...). Мы выдвигаем на ваше рассмотрение Dark Vengeance. Можете также прочесть в этом номере статью про Blade.

И задумайтесь на секунду над более чем спорным (как обычно, собственно) высказыванием Геймера, изъяснившегося примерно так: "3D action сейчас остановился перед наполненной бесчисленными огрызками покоцанных монстров кровавой пропастью, за которой видится светлое будущее жанра с









плечами и неожиданно плавно-округлой состыковкой полигонов спины с полигонами ног, аркадный Pandemonium кичится взрослеющей ко второй части игры малолеткой в шутовской одежде, Messiah похваляется фотореалистичными текстурами кожи поверх несметного множества полигонов (гляньте скрины в номере)... Лара Крофт стала секс-символом, и теперь всякий считающий себя современно-мыслящим разработчик продумывает возможности включения в структуру игры соблазнительно-раздетого женского типажа. Но никому еще не приходила в голову идея врубить сразу четырех. Поиск индивидуальности или стремление "шапками закидать"?

Но мы отвлеклись — вернемся на круги своя. В Dark Vengeance предполагается как минимум 3 основных характеристики главных персонажей: сила в атаке, защита и магические способности. Вопрос в том, будут ли другие, например подвижность, умение управляться с тем или иным оружием, сообразительность (при наличии замысловатых ловушек или в случае необходимости собирания каких-либо хитрых устройств) и тому подобное.

Reality Bytes можно будет превознести чуть ли до небес на волне хвальбы и всенародного преклонения, коли им удастся в полной мере осуществить намеченный план по изменению характера прохождения игры в зависимости от выбранного персонажа. Речь идет о том, что для каждого из десятки будут уникальный подбор противников, уникальный сюжет (цели миссий?) и так далее. Хотелось бы знать, в чем это будет заключаться. Против лучника выходят лучники (собственно, эльфы-то должны уметь управляться с луком), против волшебницы — поднаторевшие в черной магии колдуны, против варвара — не менее голые, чем он сам, жабоголовые уроды с условным названием "орки", или "тролли", или кто там еще есть в мире фэнтези? Подобное будет не слишком-то оригинально. Тем более что уровни-то будут одни и те же, о генераторе карт речи пока что не идет, да и вряд ли такое возможно в 3D action, — слишком уж большое значение здесь имеет дизайн уровней (в противном случае Джон Ромеро не был бы столь известен).

По ходу игры персонажи будут набираться опыта, и соответственно этому станут повышаться их характеристики (обычная ситуация для RPG). Здесь возможны два варианта: а) характеристики повышаются автоматически, причем у варвара, допустим, сила в атаке, у паладина — защита, у волшебника — магическая мощь, и так далее; б) вы сами будете определять, какие характеристики развивать, распределяя заработанные в десятках поединков очки опыта (аналогично тому, как это было в Diablo), превращая героя в своего внутриигрового двойника. Но — в обоих случаях трех-пяти персонажей было бы вполне достаточно. В RPG логично участие огромного числа персонажей, но там и характеристик на несколько порядков больше, чем в любом представителе жанра action.

У каждого из персонажей присутствует свой набор оружия — всего более дюжины инструментов для убийства (у противников гораздо больше) — мечи, палицы, луки, магические посохи... голые руки... Заклинаний — сотня или больше, варьируются от обычных (см. Diablo) до навороченных (обдирание кожи с противника на расстоянии и т.п.).

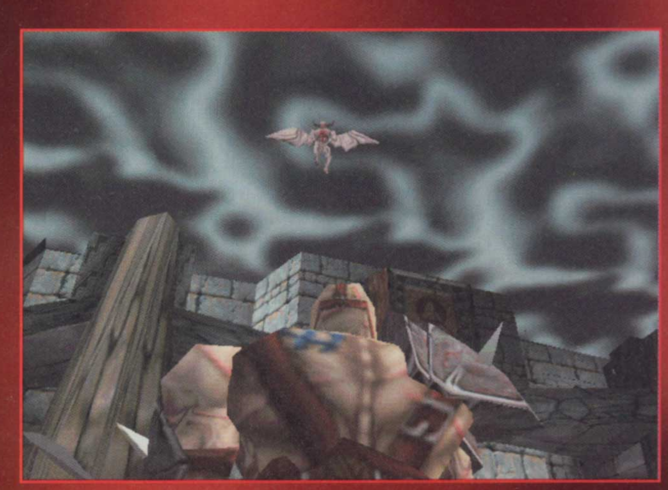
К слову говоря: Геймер долго пытался представить себе применение вышеназванного заклинания "обдирания" на multiplayer к женской персоне, за которую играет противник. Если вы думаете, что после этих мыслей он стал ждать еще нескорого релиза Dark Vengeance с меньшим энтузиазмом, то вы глубоко заблуждаетесь...

Действительно трехмерный мир

Первоначально Reality Bytes хотели сделать Dark Vengeance полностью трехмерной, с 3D графикой и для окружения, и для персонажей, и для монстров, и для оружия, и для специальных эффектов. Хотели — и сделали.

Но потом выяснилось, что некоторые спецэффекты (типа пламени или клубов дыма) все же лучше смотрятся в виде анимированных спрайтов. Да и на мед-







ленных машинах спрайты дают значительный выигрыш в быстродействии. Поэтому некоторая часть 2D графики выжила. Но чем совершеннее ваш компьютер, тем меньше более двухмерных элементов и больше трехмерных.

Персонажи состоят из 500–600 текстурированных полигонов (по нынешним меркам это не архимного), а монстры — из 300–700. Предполагается, что ближний бой (с отрубанием рук и ног и фонтанами крови), взмахи оставляющего след в воздухе меча и сложные жесты при произнесении заклятий должны выглядеть совершенно натурально, не говоря уж о правдоподобном беге, прыжках и лазании по стенам.

Reality Bytes смастерили свой собственный движок (не в пример некоторым там 3D Realms, которые лицензировали для Duke Nukem Forever движок Quake II), получивший название Rivet. По их словам, он превосходит движки Quake, Unreal и Prey и позволяет даже без аппаратной 3D акселерации вести бои сразу с несколькими врагами, да еще и в сложном трехмерном окружении и условиях "реальной физики". Не исключено — скрины выглядят весьма представительно, хотя и неизвестно, на каком оборудовании их снимали.

Судя по всему, будет также и движение камеры в духе Tomb Raider — но здесь Reality Bytes придется труднее, чем Eidos, так как в одиссее Лары Крофт не было столь сложных многоучастниковых боев, какие предполагаются в Dark Vengeance, и неверно рассчитанные траектории движения камеры могут привести к полной потере игроком ориентации в сколько-нибудь сложной ситуации. Хотя — сделайте пометочку в блокноте — на Интернет ходит слушок, что Dark Vengeance будет поддерживать также и режим от первого лица, однако, если это и так, то вряд ли ему суждено стать основным. Он бы пригодился для ближних боев, когда "кони и люди мешаются в одну большую кучу", — достаточно вспомнить Eradicator, где все действие шло в перспективе "из-за спины", в момент разборок на короткой дистанции автоматически переключавшегося на вид из глаз. Было б славно, если бы Reality Bytes применили это достижение дизайнерской мысли Accolade.

Подводные камни Multiplayer

В глазах у Геймера зажглись веселые огоньки, подозрительно напоминающие мерцающие лампочки внешнего модема. Похоже, мы добрались и до мультиплейера.

Режим коллективной игры (по модему, по сети или через Интернет) позволяет играть одновременно 32 игрокам. Можно объединяться в команды для выполнения какой-то конкретной миссии, а можно и устраивать стандартные deathmatch по всему уровню Dark Vengeance. На Интернет вполне вероятной станет появление Dark Vengeance на серверах TEN и MPlayer. Но справедливости ради стоит признать, что шансы на многопользовательский успех у Dark Vengeance далеко не абсолютны.

Чем силен Quake в режиме "тусовочных разборок"? Максимальное удобство, концентрирующее игрока на быстроте реакции и умении применить верную тактику (способности стрейфиться, чувствовать приближение противника, избегать столкновения до момента укомплектации себя соответствующим набором оружия и так далее). Чем обеспечивается это удобство? Наше мнение — в первую очередь видом из глаз. Сложность управления движением минимизирована, в то время как эффект присутствия в заполненных разрывами и воплями убиваемых лабиринтах — почти абсолютное.

Чем отличается 3D action в перспективе от третьего лица? Отсутствием столь явного эффекта присутствия и гораздо большей усложненностью управления. Вы как бы находитесь "за пределами" своего персонажа. Как следствие, игра превращается в некий стратегический action, когда реакция отступает едва ли не на второй план, освобождая место умению затаиться, подгадать, удачно напасть со спины и так далее. Если мы правы в подобной оценке, то, с одной стороны, подобный тип игр привлечет игроков своей несомненной оригинальностью, с другой стороны, вряд ли станет особенно популярным, потому как с Quake ему уже не сравниться. Когда люди захотят стратегию, они выберут C&C либо Warcraft, а не Dark Vengeance. Впрочем, это сугубо наше личное мнение, да и то не окончательное.

Но продолжим. Dark Vengeance содержит нововведение, которое в России мало кому пригодится, но сказать о котором надо. Игра рассчитывается под две платформы: MacOS и Win95. И возможны мультиплатформенные партии, когда до 16 игроков играют единую игру, но при этом часть входит в систему с PC, а часть — с Macintosh.

Технологии

Основная идея разработчиков состояла в том, чтобы создать игру, которая бы учитывала самые последние возможности 3D ускорителей и MMX, а потом перенести ее на наиболее распространенную платформу (а не наоборот, как это нередко делается).

На обычных компьютерах Dark Vengeance просто эксплуатирует Win95





со всеми DirectX-библиотеками. Но там, где это возможно, игра будет использовать и MMX, и аппаратные средства различных крутых видеоплат и 3D-ускорителей — 3Dfx, Voodoo Graphics, Rendition's Verite и вообще чуть ли не всего, что окажется на рынке ко времени финального релиза Dark Vengeance. Если Dark Vengeance может пустить в дело особые преимущества какого-то определенного 3D чипа, он это делает и, в зависимости от компьютера, идет с тем или иным набором эффектов. (Разработчики обещают различные виды прозрачности, туман, радиальное и динамическое освещение, наложение текстур, mip-mapping и z-buffering, плюс тени в реальном времени и специальные эффекты для спрайтов).

MMX тоже не просто повышает качество графики, а увеличивает сложность и меняет характер анимации персонажей.

Считается, что благодаря такому подходу на каждом компьютере удастся добиться максимально возможной зрелищности. По словам разработчиков, игра "оптимизирована под любое железо". Стоит ли верить? Да, стоит, учитывая предыдущий проект Reality Bytes — Havoc (не больно-то успешная разработка, но для дебюта — вполне даже ничего). То была первая в мире игра, шедшая под microsoft'овский DirectX для Windows 95. Первая, использовавшая средства акселерации QuickDraw3D под MacOS. Согласитесь, тут вопросы отпадают как-то сами собой.

Dark Vengeance на обычном Pentium (достаточно даже P-60) выдает 8-битную графику, на Pentium с MMX — 24-битную, а с 3D ускорителями к этому добавляются еще и сглаживания поверхностей.

И как ни в ком другом, в Dark Vengeance проявляется безумное стремление сегодняшних разработчиков сделать нечто такое, что побьет всех других по великолепию графического совершенства. Дальше всех по этому пути, судя по всему, сейчас зайдет Unreal. Однако Epic сосредоточился на графике, тесно сконтактировавшись с Intel и повсеместно заявляя о поддержке MMX. Какой окажется играбельность Unreal — совершенно неизвестно, не исключено, что вообще нулевой (маловероятно, конечно, но все же).



И здесь Dark Vengeance сразу же получает преимущество в силу того, что у него попросту большие возможности для демонстрации графических достижений. Перспектива от первого лица страдает некоторой ограниченностью в плане графических наворотов — перспектива от третьего лица обладает потенциалом для реализации гораздо большего числа неординарных эффектов. Каким образом? Припомните десяток заклинаний из Diablo и представьте себе, как бы они выглядели, будучи примененными в Quake. Совершенно верно — по-идиотски. Теперь представьте их, скажем, в Tomb Raider. Опять же совершенно верно — обалденно (за минусом того, что в мире Tomb Raider, конечно, никаких заклинаний по игровой логике быть не может).

Добавьте к этому гигантский элемент новизны, который вносят в игровой процесс игры типа Dark Vengeance, и вы поймете, что в война на территории графики между двумя направлениями в 3D action, при прочих равных, скорее всего будет заканчиваться победой нового поколения игр, где действие идет в форме от третьего лица.



Заключительное слово

Как вы уже поняли, главным в данной статье для нас был отнюдь не Dark Vengeance, хотя мы честно рассмотрели его со всех сторон и выложили всю информацию, которой располагали. В прошлом номере Роман Кутузов и Геймер попытались сделать развернутую статью по Prey на уровне ее анализа с позиций технологии. В этот раз мы пошли несколько дальше и рассмотрели пути развития жанра "третьелицего" 3D action на примере Dark Vengeance, как одного из наиболее заметных и, как нам кажется, одного из лучших его представителей.

Prey и Dark Vengeance появятся примерно в один и тот же период, и не исключено, что их соотношение по популярности станет ответом на все те вопросы, которые были подняты в данной статье. Но случится это еще не скоро, так что говорить "поживем — увидим" бессмысленно — тут еще "доживать" и "доживать"...

Получившийся вариант статьи вызвал в редакции массу споров. Мы выносим ее не как окончательное мнение редакции, а как пищу для размышления. Мы высказывали чаще даже не свое мнение, а мнения, бытующие сейчас в народе — как следствие, вы часто могли встретить в статье почти что противоречащие одно другому высказывания. В дальнейших номерах мы планируем вернуться к теме 3D action, но уже в отдельной, чисто аналитической статье. И, как обычно, на "ура" принимаются любые ваши соображения по данному поводу — все интересные идеи будут вынесены для дискуссии на страницы журнала.

Геймер и Василий Андреев
под редакцией Ивана Самойлова

JAGGED ALLIANCE II

Жанр: Action + strategy
Середина 1998 года

О том, что было

Ветераны компьютерных битв наверняка помнят игру Jagged Alliance от Sir-Tech, в которой вам как командиру банды наемников приходилось отвоевывать у противника остров Метавира. Остров тот был не простой — то было единственное в мире место произрастания деревьев, чей сок обладал редкостными целительными свойствами.

Игра была реализована в походовом режиме, каждый боец наделялся определенным количеством Action Points, которые нужно было потратить с максимальной пользой на ходьбу, стрельбу, собирание предметов и т.п.

Все наемники, которых вы могли взять себе в команду, обладали различными характеристиками. И более того, в ходе боев эти характеристики улучшались в зависимости от приобретенного опыта (соответственно, возрастала и плата, которую они требовали за свои услуги).

В Jagged Alliance бойцы были персонализированы, у каждого существовали любимые шуточки и словечки, да и отношения в команде не всегда складывались гладко (у наемников характеры тяжелые...).

В общем, несмотря на VGA-шную графику, Sir-Tech удалось создать очень качественную и увлекательную игру.

Не так давно, в прошлом году, появился сиквел под названием Jagged Alliance: Deadly Games. В целом менее удачный, чем "оригинал", но зато снабженный редактором миссий, возможностью покупать дополнительное снаряжение и multiplayer. Добавилась и пара новых видов оружия, и AI возрос, но особых принципиальных изменений не было.

Единственным достойным конкурентом Jagged Alliance в своем жанре была серия X-COM от MicroProse.

О том, что есть сейчас

Старые враги не собираются складывать оружие. В этом году Microprose выпустила X-COM 3, принципиально переработанную версию своей игры с использованием возможностей SVGA графики и добавленным режимом real-time (смотрите подробную статью в 4-м номере "Навигатора"). Правда, многопользовательского режима как не было, так и нет...

Чем же ответит Sir-Tech? А вот чем — уже анонсирован выход Jagged Alliance II, и на Интернет появились первые скрины новой игры.

Не зря, наверное, говорят, что давние противники, сражаясь друг с другом приобретают много общих черт. Разработчики Jagged Alliance II тоже пообещали добавить в игру режим реального времени. Про SVGA графику можно и не говорить — она давно уже стала общим стандартом для игровой индустрии.

Надо сказать, что походовый режим обладает одним неоспоримым преимуществом — вы можете руководить буквально каждым шагом своих солдат, тщательно продумывая действия, от которых зависит их компьютерная "жизнь". В режиме real-time детально управлять сразу пятью-шестью бойцами просто нереально. А вот компьютеру это вполне по силам. Результат однозначно печальный. Что и было продемонстрировано в X-COM 3 — в эту игру мало кто играет в реальном времени.

Складывается впечатление, что введение real-time режима в Jagged Alliance II — это скорее кукиш, показанный конкуренту, чем реально необходимое действие. Впрочем, не будем спешить с выводами, до середины следующего года еще ох, как далеко...

Не устояв перед искушением,





PREVIEW

Sir-Tech бросает своих солдат в бой не только с людьми, но и с инопланетными монстрами, что еще более роднит теперь ее игру с серией X-COM.

Простой "вид сверху" на поле боя будет заменен на изометрическую перспективу, что более реалистично и современно (если вспомнить, например, недавний хит — игру Diablo от Blizzard).

О том, что будет

В команде наемников встречаются как персонажи, перешедшие из ранних версий игры (например, Ice), так и новые (Reaper, Sioux). Сохранены все характеристики персонажей: ловкость, подвижность, меткость, навыки в механике и подрывном деле, а также добавлена парочка новых, только пока неясно, каких.

Добавлены новые виды передвижения, в том числе столь экзотичный, как "по карнизу на руках" (как незабвенная Лара Крофт в Tomb Raider).

Унаследованы многие виды оружия, в том числе пистолеты "кольт", ножи, газовые гранаты, однако попадаются и невиданные ранее орудия убийства. Сохранилась возможность оснащения оружия глушителями и оптическими прицелами, а также модернизации с помощью доступных средств (это особенно приятно!).

Противники уже не люди, а какие-то гадкие ракообразные существа, встреча с которыми не сулит ничего хорошего.

Интерфейс существенно переработан в лучшую строну, теперь все Inventory, а также мелкомасштабная карта местности, располагаются непосредственно на игровом экране.

В жилете стало восемь (вместо пяти) карманов для различных предметов — четыре больших и четыре помельче, что более логично, так как раньше можно было спокойно сунуть автомат М16 в кармашек жилета и идти себе дальше.

Видимо, наконец-то будет добавлена возможность вести боевые действия на неровной местности или на нескольких этажах зданий. Это то, что было еще в первом X-COM и никогда не было в Jagged Alliance.

Опять же из X-COM позаимствована идея выделять с помощью полутеней те места, которые ваш наемник видит в данный момент.

О том, что хотелось бы

Ну и наконец, позволим себе немного помечтать... Игра еще далека от завершения, многое может случиться, и вдруг — каким-то чудом наши пожелания воплотятся в жизнь. Хотелось бы видеть в Jagged Alliance II новые возможности для движения — например, бег или прыжки. Добавляют "перца" в жизнь наемника и ночные миссии, которые почему-то напрочь отсутствовали в творениях Sir-Tech. И наконец, очень хочется надеяться, что разработчики учтут ошибки Deadly Games и снова объединят все миссии некоей общей "сверхзадачей", которая придает игре дополнительный интерес.





Впрочем, по слухам, сюжет у игры будет, да к тому же еще и нелинейный. Побывав более чем в 13 городах, а также в подземных шахтах, вам предстоит понять, почему же эти инопланетные монстры расплодились под землей, ну, и само собой, прекратить это безобразие. К слову говоря, замена обычных боевиков-"краснорубашечников" противника на инопланетян — еще одно подтверждение тому, что Sir-Tech планируют Jagged Alliance как "X-COM killer".

О системных требованиях грядущей игрушки разработчики пока что скромно умалчивают.

Роман Кутузов

Jagged Alliance стала первым прорывом Sir-Tech на несвойственную ей территорию жанра action-strategy. Должно быть, ошеломляющий успех Jagged Alliance и побудил специализирующуюся преимущественно на ролевых играх компанию запустить в производство X-Fire.

X-Fire, судя по всему, должна стать клоном Crusader на научно-фантастической основе и с сильным уклоном в multiplayer, в первую очередь через Интернет.

Демоны и варвары

Осваивая космос, земляне решили применить биотехнологию, призванную трансформировать организм человека и приспособить его к необычным условиям обитания на дальних планетах. Сначала все шло самым прекрасным образом, и перед людьми рисовались бескрайние горизонты собственного величия и могущества. Но затем — неизвестно, как и почему — возник вирус, который воздействовал только на трансформированные благодаря биотехнологии человеческие организмы. То был час, когда молниеносно достигшая полного размаха коса смерти прошлась по многим...

И произошло определившее всю дальнейшую историю разделение человечества.

Часть людей вернулась на Землю, где смогла отринуть биотехнологию и вместе с этим очиститься от вируса. После этого на Земле биотехнология была запрещена и стала жестоко каравшейся и презираемой ересью.

Другая часть людей продолжила бороться и в итоге сумела победить вирус. Они решили не возвращаться на Землю, а продолжить биотехнологическое освоение новых миров.

Через некоторое время земляне вновь стали выходить в космос. И, конечно же, немедленно натолкнулись на своих далеко ушедших по пути биотехнологической эволюции собратьев.

...Особой радости эта встреча, надо сказать, не принесла.

Земляне вспомнили свои страхи перед генной инженерией и объявили ее происками Диавола. А приверженцы трансформации человека посчитали землян варварами. Поскольку каждая из сторон мнила другую воплощением зла, то очень скоро отдельные стычки переросли в тотальную войну.

Без морали

Sir-Tech ставит перед нами в X-Fire неожиданную дилемму. В глазах истории ни одна из сторон не является злом. Однако земляне зовут трансформантов демонами, а те, в свою очередь, считают

X-Fire

Жанр: Action
Конец 1997 года



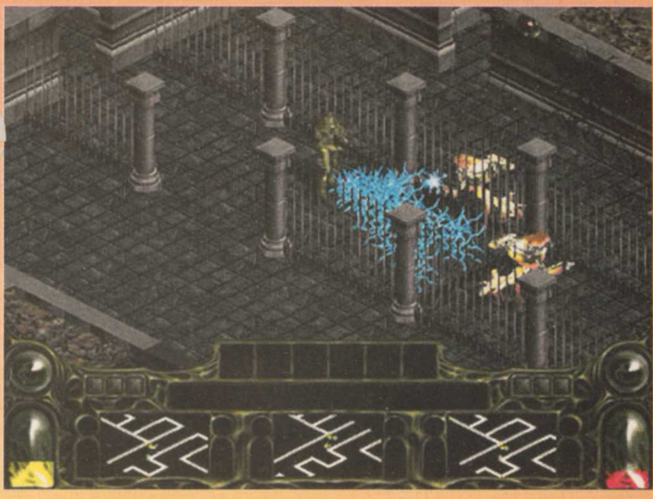
землян варварами, и каждая из сторон права со своей точки зрения. И как следствие, вставая на сторону первых либо вторых, вы вынуждены руководствоваться не понятиями "плохого" и "хорошего", а исключительно соображениями силового превосходства: у кого лучше вооружение, у кого больше каких-то нестандартных методов ведения борьбы и так далее. А ведь так обидно бывает сражаться за тех, кто "добрый", когда постепенно выясняется, что у "плохишей" все гораздо круче и интереснее!..

Преисполниться праведного гнева и очистить вселенную от твердолобых варваров? Или, им же и преисполнившись, обрушиться на мерзких служителей Диавола? Моральные принципы вряд ли способны повлиять на ваш выбор.

Кстати о Диаволе

Интерфейс X-Fire удивительно похож на Diablo. Вплоть до

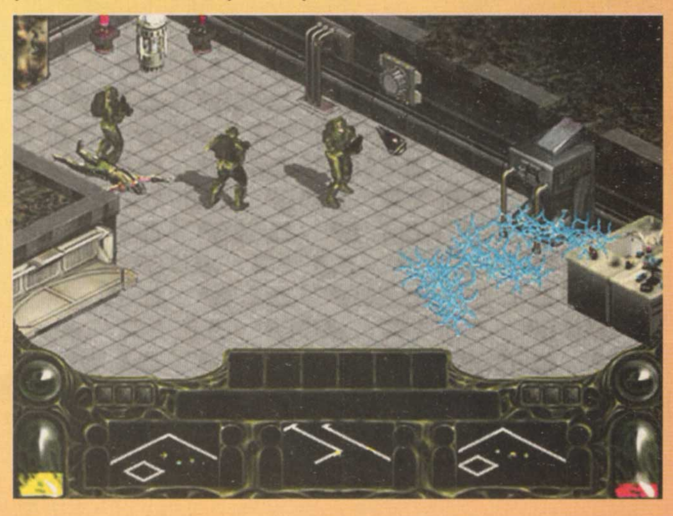




пары резервуаров с цветными жидкостями по бокам панели управления. Действие происходит в изометрической перспективе, также свойственной Diablo, однако в данном случае правомерным является сравнение с Crusader, так как это был первый action подобного рода (а сравнивать всегда приходится с тем, кто был раньше других). Судя по всему, смысл действия X-Fire также будет сводится к четкой структуре миссий, прохождение которых идет под принципом "убей их всех". Основное оружие — огнестрельное. Про какие-либо навороты типа магии или создания команды (как в Jagged Alliance) сейчас ничего неизвестно, но они крайне маловероятны.

Multi и Solo

Первоначально X-Fire была рассчитана исключительно на multiplayer через Интернет. Одиночная (соло) игра введена уже в дополнение к существующим возможностям многополь-



зовательской игры. Отсюда можно сделать два вывода.

Первое: предполагаемая неоригинальность X-Fire вполне оправдана, так как Crusader не был рассчитан на Интернет, а значит, X-Fire тем и должна взять, что станет первым изометрическим action, ориентированным на Всемировую Сеть.

Второе: миссии для одного игрока — вторичны, а поэтому могут статься совершенно неинтересными, как это было в X-Wing vs. TIE Fighter.

На Интернет X-Fire будет постепенно развиваться и расширяться за счет объединения наиболее полюбившихся игрокам фрагментов онлайновых миссий, из которых, в конце концов, может сложиться целая виртуальная вселенная со своими союзами и коалициями.

Василий Андреев

АМБЕР

КОМПАНИЯ

"Навигатор" продолжает освещать деятельность крупнейших игровых компаний России. В конце июля мы встретились с Олегом Кожуховым – Генеральным директором компании "Амбер".

Часть первая

О планах

Вопрос: Для начала – самый естественный вопрос: кто вы, откуда есть пошла компания "Амбер"?

Ответ: Наша компания образовалась около трех лет назад. В то время мы занимались дистрибьюцией русскоязычных продуктов. Приблизительно в это же время появился и пиратский рынок, на котором сборник игр продавался за 3 доллара при стоимости фирменного игрового title около 90 долларов. Мы обсудили сложившуюся ситуацию с производителями (в основном это были разработчики разного рода мультимедийных энциклопедий) и решили, что нужно в корне менять ценовую политику и предложить потребителю качественные отечественные разработки по цене около 10 долларов. В настоящее время в нашем прайс-листе присутствует свыше 150 наименований дисков, поддерживающих русский язык.

Приблизительно полтора года назад было образовано издательское подразделение компании "Амбер", которое занимается выпуском мультимедийных продуктов, а с недавнего времени и локализацией игр известнейших компаний мира. Среди изданных нами дисков – "Бермудский синдром", "Сад и огород", "Красная шапочка", "Гулливер".

В: Расскажите о чисто "амберских" играх. С чего вы начинали свою деятельность как разработчики?

О: Группы разработчиков мы организовали около года назад. Специально для Англии и Германии были ими были сделаны "Красная шапочка" и "Гулливер". Русские версии этих игр отличаются от исходных, они адаптированы для России. В настоящее время те люди, которые создавали "Бермудский синдром", "Гулливер" и "Красную шапочку", работают в нашей компании, занимаются разработкой новых игр.

В: Да, помню, на "Аниграфе" вы заинтриговали всех коротенькой игровой демо-версией, не проронив ни слова о том, что это такое... Можно узнать подробности?

О: Рабочее название этой игры – "**Лиат**". В первую очередь она создается с прицелом на западный рынок, но будет выпущена одновременно и на Западе, и в России. Наш рынок, к сожалению, пока не в состоянии окупить производство хорошей игры, поэтому при ее создании нужно ориентироваться на дальнейшую продажу на рынках нескольких стран. С этой мыслью напрямую связана еще одна сторона деятельности нашей компании. Мы готовимся к изданию в России большого пакета полностью локализованных "коробочных" игр по предельно низким ценам.

В: И что вы понимаете под предельно низкими ценами для России?

О: Наши партнеры уже продают конечному пользователю коробки локализованного нами "Монти Пайтона" по цене 99.000 рублей. Мы считаем, что коробки стоимостью до 150.000 рублей способен покупать достаточно многочисленный слой пользователей со средним достатком.

В: Игры каких компаний вы собираетесь локализовывать?

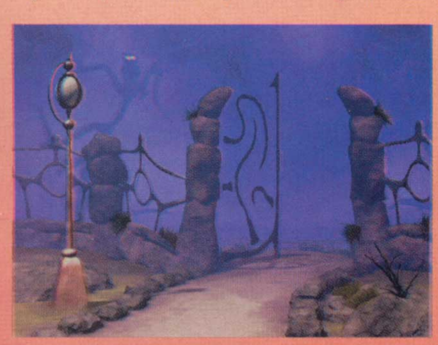
О: В настоящее время у нас существует договоренность с **7th Level**, локализация игр которой уже идет полным ходом. В принципе, проведенные нами предварительные переговоры нашли положительную реакцию практически во всех ведущих западных компаниях.

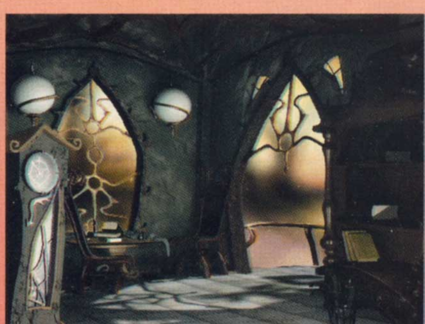
В: Какой тип игр вы считаете наиболее привлекательным с точки зрения локализации в России?

О: В первую очередь – квесты, которые по понятным причинам у нас просто не могут пользоваться такой же популярностью, как на Западе. В то же время мы не собираемся отказываться от других жанров. Главное, чтобы сама игра была хорошей, если не хитовой. При этом мы будем стремиться к тому, чтобы локализованный вариант игры выходил одновременно с оригинальным. Например, игра **Dominion**, которая появится в октябре в Европе, в октябре же будет продаваться и в России. В этом плане мы занимаем весьма жесткую позицию. Чисто с технической точки зрения мы не видим здесь никаких проблем, уже более года назад мы наладили обработку звука на студии РТР и на нашей собственной. Фактически, мы располагаем конвейером по локализации игр, который позволяет нам локализовать до пяти игр в месяц. На нас работает большой актерский коллектив – если послушать внимательно "Бермудский синдром", то можно услышать голоса практически всей **Santa Barbara**. В ближайшее время появятся в продаже "**Г-НОМ**" и "**Эйс Вентура**".

В: При столь глобальной программе локализации хотелось бы выяснить: как вы собираетесь бороться с митинским пиратством?

О: А никак. Мы не собираемся это делать, это пройденный этап нашего становления. За июль на Митинском рынке было продано порядка 700 коробок "Монти Пайтона". Кстати, попытка сделать локализацию этой игры в Германии просто провалилась. Французская локализация свелась к появлению титров. Да и мы столкнулись с массой сложностей, вплоть до того, что пришлось перерисовывать мультики и исправлять ошибки в коде английской версии. Я уже не говорю об объеме переработанного материала, который мы не просто перевели, но и адаптировали. Ведь и в "Монти Пайтон", и в "Эйс Вентура" есть шутки и приколы, которые просто будут непонятны и неинтересны нашему соотечественнику. Те же митинские продавцы признают, что темпы продажи локализованного варианта далеко обогнали темпы продажи пиратского. Посудите сами: наша коробка стоит 99 тысяч, а пиратский диск – 30. Стоит отъехать от Москвы, и цена пиратского диска возрастает до 50 тысяч, а на нашей фирменной коробке, которая









выставлена на фирменной подставке, по-прежнему красуется фирменный ценник 99.000. Так что мы проблем здесь не видим. Ни с Болгарией, ни с Китаем. В настоящее время остался единственный источник пиратских копий российских дисков – завод в Киеве. На наш взгляд, здесь уже должно сказать свое слово государство.

В: Одно из направлений деятельности вашей компании – выпуск видео CD. Насколько мне известно, владельцы домашних компьютеров в последнее время довольно активно покупают такую продукцию.

О: На данный момент мы издали около 15 наименований. Среди последних наших дисков – концерт Queen в Будапеште и "Операция С Новым Годом". В наших дальнейших планах – работа с хитами мирового уровня. Например, с "Эвитой". При выпуске видео CD огромную роль играет качество оцифровки изображения. Стоимость хорошей оцифровки отличается от стоимости плохой на порядок. В настоящее время качественные видео CD выпускаются компаниями **CD COM**, **Lizard**, **Тивионика** и нами. Цена на такие диски в сравнении с прошлым годом упала приблизительно в три раза. Скорее всего, не за горами время, когда стоимость фирменной видеокассеты и видео CD сравняются. В настоящее время в нашем прайс-листе проставлено порядка двухсот наименований видео CD.

Часть вторая

"Лиат"

В: Если это не является секретом, расскажите подробнее об игре, которую вы упомянули ранее в нашем разговоре. О "Лиате".

О: "Лиат" – это квест, разрабатываемый рабочей группой из Твери под руководством Алексея Данилкина и Дмитрия Цырухина, которые уже успели к настоящему времени потрудиться на западных заказчиков. В игре используется вид от третьего лица с заранее просчитанными движениями. При этом удалось сохранить полную свободу перемещения персонажа по восьми направлениям. Присутствует очень сложный, насыщенный математикой движок, который позволяет совместить преимущества 3D движков (прежде всего – полную свободу действий персонажа) с технологией применения заранее просчитанных изображений, что обеспечивает высокое качество последних. Среди новшеств, которые ранее не встречались – система связного перехода от одного игрового экрана к следующему. Играбельная версия появится в начале августа.

В: Все это здорово. А как с сюжетом?

О: "Лиат" – рассказ о приключениях наделенных магическими способностями друзей в мире Азеретус. В роли главного героя выступает волшебник Крисс, который в сопровождении феи Итены отправляется на поиски пропавшей подруги – силиниты Тихе. Чтобы героям не было скучно, авторы придумали свертываемость пространства, неравномерность хода времени, свыше тридцати типов фэнтезийных существ и многое другое. Можно также сказать, что на построении сказалось определенное влияние произведений Толкиена...

Помимо всего прочего, мы рассчитываем сделать очень высокое качество звука для этого проекта. Если удастся – пригласим на помощь великолепного Олега Табакова.

В: Когда планируется выход "Лиат"?

О: На октябрь-ноябрь. Крайний срок – рождественские продажи.

Заключительная черта

Грандиозные проекты компании "Амбер" на российском рынке не могут не впечатлить. И вряд ли можно считать их голословными – потому как существует продающийся всего лишь за 99 тысяч "Монти Пайтон", потому как всем известна великолепная аркада "Бермудский синдром", потому как многие другие идеи компании уже нашли свое воплощение или близятся к тому, как, например, достаточно неплохо смотрящийся на уровне демо-версии квест "Лиат".

Что ж – пожелаем компании "Амбер" успехов. В любом случае, было бы неплохо осенью отыскать и купить вполне легальный коробочный Dominion за 99 тысяч...

Беседу вел Игорь Бойко

Монти Пайтон и поиски святого Грааля

"Монти Пайтон" – комедийный квест, изданный на 7th Level. От всех прочих комедийных квестов "Монти Пайтон" отличается тем, что его юмор носит шизофреническо-бредовый характер, который способен дать сто очков вперед едва ли не любой из обретающихся сейчас на игровом горизонте игр, включая даже российский G.A.G.

Сюжетная концепция следует из названия: в средневековой Англии король Артур вместе со своими провожатыми отправляется на поиски святого Грааля. Как водится, его ждет масса испытаний самого разнообразного характера (преимущественно садо-имбицилического черно-сатирического плана), которые лишь с большой натяжкой можно записать в узкие рамки приключенческого жанра как такового. Хотя бы даже и потому, что издавна специализирующаяся на аркадах 7th Level (Arcade America, Battle Beast, Hunchback Of Nottredame) ввела в "Монти Пайтон" целый ряд небольших аркадных игрушек с замечательными добрыми названиями: "Сбрось покойника", "Шлепни деву", "Сожги ведьму"... Выигрывать в этих играх не обязательно, да и невозможно; они скорее служат приправой к тому глобальному стебу над всеми моральными устоями и канонами, который ярким цветом расцвел в "Монти Пайтон".

Русская версия "Монти Пайтона" была недавно выпущена компанией "Амбер" и представляет собой одну из лучших локализаций среди сделанных в России. Временами создается впечатление, что вы играете в полностью русскую игру, к которой западные программисты даже и не прикасались. Куча хохм, которыми изобилует "Монти Пайтон", прекрасно переведены с сохранением доли джентльменского английского юмора. В озвучке приняли участие восемь актеров, голоса которых привнесли в игру особый, российский шарм. Чего стоит одна лишь фраза: "Это бочка. А в ней тестикулы тысячи кастрированных колибри!".

Будем надеяться, что "Амбер" смогут сохранить достигнутый уровень качества и в своих будущих локализациях. Также как и достигнутый уровень цен.

Андрей Шевченко





Наследие Ярослава

Беседа с Ильей Браиловским, руководителем группы разработчиков “Перун”, состоялась 24 июля сего года. Темой беседы стала новая стратегия, издаваемая компанией “Дока”, — “Наследие Ярослава”.

Вопрос: Расскажите о вашей команде и о создаваемой вами стратегии.

Ответ: Взявшись делать игру по истории феодальной Руси, мы решили и назваться соответственным образом — “Перун”. Не исключено, что мы и в дальнейшем будем развивать эту тему. Команда главным образом состоит из выпускников университета, исключая художников, которые закончили профессиональные вузы по своему профилю.

Рабочее название нашей игры — “Наследие Ярослава”. Вполне возможно, это название за ней и останется, так как оно достаточно точно отражает содержательную часть игры. События будут развиваться на протяжении непродолжительного периода во время эпохи максимальной феодальной раздробленности Руси, наступившей после смерти Ярослава Мудрого, периода непримиримых междоусобных войн между славянскими княжествами, продолжавшегося вплоть до татаро-монгольского нашествия. Мы приложим все усилия для сохранения чистоты жанра и постараемся соблюсти максимальное соответствие истории.



В: И насколько вам это пока удается?

О: Вы знаете, у нас был период тестирования, когда мы прогоняли модель поведения “машинного” стратегического игрока. То есть игра шла полностью автономно без какого-либо вмешательства со стороны человека — все игроки “сидели” внутри компьютера; приходили монголы, разыгрывались сражения... Так вот, нам удалось зафиксировать исключительно интересную закономерность. С развитием сценария вокруг Москвы и Киева стали группироваться княжества. Монголам ни разу не удалось захватить Новгород, который представлял собой прекрасный противовес силам тевтонских рыцарей. А вот Псков все время менял хозяина, став своего рода разменной картой. Мы запускали такой эксперимент не менее тридцати раз часа по три-четыре. Сколько за этот период проходило игрового времени и случалось сражений? Очень много. Три-четыре часа игры можно было спроектировать на исторический период длиной в полтора-два века. Скажу больше, при дальнейшем прокручивании истории чаще всего случалось так, что московское княжество все-таки одерживало верх над киевским.

В: Как будет начинаться “Наследие Ярослава”?

О: В самом начале игрок должен выбрать, за кого он будет играть. Планируется пять сторон: три русских, тевтоны и кочевники. Начинается игра с маленького города на маленьком участке карты. Да и задание будет самое простое, например, устранить нежелательное присутствие войск соседа на вашей вотчине. Самим своим присутствием они приводят к тому, что в городе начинает падать показатель морали.

В: Знакомый показатель. И естественный вопрос — что еще вы взяли от Civilization Сида Мейера?

О: Нам очень близка сама позиция Сида по отношению к играм. Не так уж важно, как будет нарисован тот или другой игровой объект. Важно, чтобы игра увлекала. Я признаюсь честно, какие игры послужили нам ориентирами — это и Warlords, и Centurion, и та же Civilization (в небольшой степени). Все эти игры сложены из кирпичиков классической стратегии. Мы их же и взяли, но сложили уже по-своему.

В: Какие ресурсы будут присутствовать в игре? Привязаны ли их источники к географическому положению? То, что



во время тестировочных прогонов образование центров шло вокруг Москвы и Киева — обусловлено ли это чистой географией или же наличием определенных природных ископаемых, водных коммуникаций и тому подобного?

О: Единственные ресурсы в “Наследии Ярослава” — люди и золото. При создании игры мы шли от определенной модели, в которой нам пришлось абстрагироваться от некоторых жизненных реалий. Нельзя учесть все, нужно чем-то пожертвовать, выигрывая в играбельности. Вполне возможно, что со временем в нашей игре войска получат возможность ходить по рекам и морям под парусами, но на сегодняшний день — они только могут форсировать водные преграды.

В: Какие задачи стоят перед русскими, тевтонами и кочевниками?

О: У русских все просто — защитить родную землю от посяганий тевтонов и монголов. У тевтонов — своего рода расширение NATO на восток :-) . Цель кочевников — захват русских земель, установление Ига. Выполнение этих задач будет реализовано в ряде миссий с возрастающими ресурсами и увеличивающейся сложностью устанавливаемых целей. Например, задача последней миссии тевтонов — полное насаждение католицизма, для чего им вменяется построить во всех княжествах католические соборы. И это достаточно оригинально — ведь в случае удачного прохождения очередной миссии все, что вы заработали, все ваши постройки и наемники автоматически переносятся в следующую, более масштабную миссию. Вы не будете начинать каждый раз с нуля, убивая время на прохождение пройденного.

В: Расскажите о юнитах. Как они организованы, кто ими командует?

О: Каждый отряд уникален. Он имеет определенные характеристики, которые меняются от сражения к сражению — мораль, соотношение опытных ветеранов и новобранцев. В то время войска не отличались особым разнообразием. Были лучники, латники, легкие и тяжелые конники. При этом мы учитываем особенности игровых сторон, например, у тевтонов легкой конницы не будет вообще — только тяжелые рыцари ордена. Единственное существенное отличие для кочевни-

ков — наличие таранов, которыми они широко пользовались в те времена. Мы решили также ввести институт наемников — будут отряды викингов, продающие свои услуги.

В: Кочевники тоже смогут нанять северян?

О: Если они до них доберутся в своей экспансии, ведь наемники появляются в районе Ладожского озера. Кто там будет править, к тому они и попросятся в услужение.

В: Вы сказали, что игра будет охватывать достаточно непродолжительный временной период. Предусматриваете ли вы смену времен года, разные погодные условия, смену дня и ночи?

О: Игровой движок позволяет все это сделать, но мы просто не ставили перед собой такой задачи. Если сочтем нужным — и снег пойдет, и ветер задует, и лед по рекам нарисуем.

В: Что будет представлять собой город, будет ли он олицетворением всего княжества?

О: В начале будут существовать отдельные города, объединенные в княжества. Возможности основывать города самому у игрока не будет. В каждом городе можно возводить определенные строения, что увеличивает возможности игрока по созданию боевых юнитов и получению денежных средств. Например, наличие в городе караван-сарая ведет к пополнению городской казны. А если в соседнем городе тоже построили караван-сарай, то между городами автоматически устанавливается торговый путь и начинает курсировать караван. Для вас он совершенно бесплатен, он просто приносит вам чистый доход.

В: Караваны в те времена грабили. Как у вас с правопорядком на большой дороге?

О: Пожалуйста, грабьте. Более того — вы можете захватить свой собственный караван, если у вас не хватает денег для выплаты жалования войскам.

В: Сразу ли доступны все постройки в городе?

О: Нет, не сразу. Основное здание — дворец, этакий институт государственности. После его постройки вам станут доступны практически все остальные строения, да и налоги будет проще собирать. Еще более упростится сбор налогов при наличии в городе культовых сооружений. Народ, правда, вымирать начнет, если бремя налогов станет непосильным.

В: Что может влиять на настроение городского населения, кроме религии?

О: Желательно держать в городе боевые подразделения. При этом у вас появляются достаточно мощные "воспитательные" рычаги. Например, для усмирения бунта вы можете повесить каждого десятого или устроить ночь длинных ножей... А можете раздать деньги или выкатить толпе бочки с пивом.

В: Есть ли ограничение на постройку зданий одного типа?

О: Однотипных строений ставьте, сколько хотите, но только толку от этого будет... Хоть пять дворцов.

В: Если славяне захватывают город кочевников — становятся ли жители этого города славянами? Или же вы начинаете набирать в армию кочевников? Есть ли механизм ассимиляции?

О: Такого механизма нет. В армию пойдут простые местные жители, как это и было в то время. Им приказали — они пошли воевать. Естественно, параметры таких войск будут более низкими.

В: Ваши армии воюют под командованием военачальников. Если таких предводителей убивают, придут ли им на смену новые?

О: Несомненно, обязательно появится молодой человек с полководческими способностями, к которому можно будет пристыковать воинские подразделения. Наши герои-князья обладают несколькими параметрами, которые меняются во время игры, в том числе авторитетом, дипломатией, лояльностью. Чем выше боевое умение князя, тем большим числом отрядов он может командовать. Максимальное число подразделений под началом одного командира — 50. На наш взгляд, этого более чем достаточно.

В: Кто командует войсками на поле боя? игрок или князь?

О: Управление войсками во время real-time сражений осуществляет игрок. Но если вы не хотите драться до финальной победы — можете перепоручить это занятие князю. В этом случае все будет быстро просчитано и завершено. После победы в сражении у князя возрастает авторитет. Рост показателя дипломатии обеспечивается участием в различных переговорах.

В: Об уловках — как часто можно будет сохранять игру?

О: В любое время, кроме сражения.

В: Какой компьютер потребует под себя "Наследие Ярослава"?

О: С подтормаживанием в нее можно играть уже на 486DX2-66 с восемью мегабайтами памяти. Оптимальная конфигурация — Pentium 100, 16 Mb RAM

В: В какой стадии находится разработка?

О: На сегодняшний день игра готова процентов на восемьдесят. Мы рассчитываем сделать бета-версию уже к середине августа. Релиз финальной версии запланирован на октябрь.

В: Считаете ли вы, что "Наследие Ярослава" будет конкурентоспособна в сравнении с теми стратегическими играми, которые появятся на рынке в ближайшее время? С теми же Warlords 3?

О: Это достаточно разные игры. Наиболее близкая к нашей по смыслу игра — Lords of the Realm. Вот если бы выходила ее новая версия... В то же время мы считаем, что у нашей игры есть своя ниша, в которой у нее не так уж много конкурентов. Да и тема достаточно выигрышная, особенно для России.

Пожелание от редакции: С таким движком можно сделать целую серию игр. Почему бы вам не проработать тему вражды племен индейцев Северной Америки — гуронов, делаваров, сиу...

Реакция собеседников: Спасибо за идею, есть возможность завоевать Америку :-) . Мы и войнами древнего Рима не побрезгуем.

И подытожил нашу беседу директор отделения программных разработок АО "Дока" Анатолий Шевчук: "Я считаю, что эта игра станет заметным явлением на российском игровом рынке. Она обладает определенными концептуальными особенностями, которые способны заинтересовать отечественного потребителя. Что касается мирового рынка — мы будем там работать с "Наследием Ярослава" и надеемся, что игра сумеет занять свою нишу. Не исключено, однако, что для широкого продвижения на рынках ряда стран потребуются некоторые доработки игры (которые, впрочем, уже планируются)."

Беседу вел
Игорь Бойко







Летопись Времен

Введение

Ближе к концу июля нам удалось побывать на студии Snowball Interactive, осуществляющей разработку real-time стратегии "Всеслав Чародей: Клан Драгомира" в рамках серии "Летопись Времен". "Всеслав Чародей" должен появиться в сентябре–октябре 1997 года; вслед за ним, ближе к зиме, последует ролевый "Князь: Амулет Дракона" (игра создается внутри компании 1С), и уже на 1998 год запланирована индустриальная стратегия "Меркурий-8: Плавящиеся Тени". Предполагаются и другие проекты, продолжающие серию, но пока что говорить о них рановато, по причине того, что все они сейчас обитают лишь на уровне идей.

Основная идея "Летописи Времен" состоит в том, что существует некая жизнеспособная среда, с собственной сюжетной концепцией, с характерными героями и событиями. Среда развивается во времени, доходя от средневеково-фэнтезийного общества до подобного нашему. Игры, которые будут основываться на "Летописи Времен", происходят в различные периоды развития этой среды.

Изданием всех проектов серии "Летопись Времен" занимается компания 1С. Мы уже рассказывали о "Всеславе Чародее" и "Князе" в четвертом номере "Навигатора". Сейчас настал черед более подробно остановиться на сюжетной предыстории самой "Летописи Времен", которая предстает в виде повествовательной саги. Мы надеемся, вам будет интересно ее прочесть. Воспринимайте все это как предпосылки для развития "Князя" и "Всеслава Чародея".

Восход Эры Героев

После заката Эры Драконов, когда стала меняться сама сущность мира и время магии было уже сочтено, земля перешла к взращенным драконами титанам. Они были настолько неуязвимы и жили так долго, что были прозваны людьми молодых королевств "богами".

Большинство титанов, служивших семьям драконов, предпочло объединиться в небольшие группы, чтобы сохранить накопленные знания и продолжить свое дело. Так возникли первые кланы.

Предчувствовавшие свое близкое исчезновение драконы, вырождавшиеся с каждым новым поколением, предпочли удалиться на одинокий остров. Свои самые сокровенные знания они передали клану Северного Острова, титаны которого поклялись проследить за достойной судьбой их потомков.

Наступившая Эра Титанов, во время которой магические силы продолжали ускользать из мира, дала начало нескольким десяткам кланов титанов, каждый из которых занял определенную территорию и выбрал определенное поле деятельности.

Один из титанов клана Северного Острова, мастер-кузнец Крозз, с помощью оставшихся драконов нашел способ сохранить часть уходящей магии, заключив ее в "поющих вещах". Магические силы все еще оставались одной из главных сил титанов, поэтому такое знание моментально распространилось среди всех кланов.

В результате к закату Эры каждый титан клана имел в своем распоряжении как минимум несколько "поющих вещей", в которых были заключены необходимые ему магические силы. Такие вещи строго охранялись от простых смертных, так как в результате экспериментов было быстро установлено, что каждая такая вещь имеет свою "душу" и может заставить слабого владельца делать то, что ей угодно.

В самом начале эры титаны, пользуясь все еще сильной тогда магией, вывели из смертных для своего удобства особую породу "героев". Герои были компромиссом между миром смертных и древним миром титанов. Они были смертны, и их можно было легко убить, однако каждый раз они перерождались в новом теле и по мере взросления восстанавливали свою личность. Таким образом, не наделив героев своим бессмертием, титаны обеспечили постоянство их личностей. Знания и новые черты личности, обретенные героем, не пропадали с его смертью.

Эра Титанов закончилась Днем Исхода. В этот день, как будет выяснено позднее, из своих замков исчезли все титаны, а также большинство "поющих вещей". Героям пришлось принять на себя бремя власти, покинутое ушедшими правителями, однако без их мощи захват и разрушение величественных замков варварами молодых королевств было лишь вопросом времени.

На основе знаний титанов герои понимали ту опасность, которую таили немногие оставленные поющие вещи для простых смертных и даже для самих героев. Герой мог



контролировать одну или две вещи, однако не мог устоять перед объединенной волей нескольких из них.

В результате большинством героев было принято решение перенести такие вещи в безопасные места и оставить около каждой из них по Хранителю. Многие из героев не верили, что титаны ушли навсегда, а поэтому основной заботой Хранителей стало сохранение поющих вещей до их возвращения.

С уходом титанов стала меняться и сама природа героев. Сохранявшие при перерождениях общие черты личности и навыки, герои стали адаптироваться к новому порядку мира и в результате такой эволюции при перерождении стали теперь сохранять свою личность в мельчайших деталях, также как и все свои воспоминания из предыдущей жизни.

Наступила Эра Героев.

Амулет Дракона

Давным-давно, когда на Земле господствовали Титаны, одним из самых могущественных кланов считался Северный. Клан обладал множеством грозных магических предметов. Самым страшным из них был браслет Владыки. Этот древний браслет, доставшийся Титанам еще от Прародителей, давал его обладателю полный контроль над сознанием смертных. Титаны давали таким предметам собственные имена, так как каждый из предметов обладал собственной индивидуальностью и мог формировать сознание своего хозяина. Так что если владелец предмета не обладал достаточно сильным духом, он мог превратиться из хозяина предмета в его раба.

В период своего заката, в надежде на будущее возрождение клана, Титаны спрятали браслет на болотах, возле которых впоследствии поселилось одно из племен смертных — Славяне. Там же, на болоте, Титаны оставили и одного из своих Драконов, чтобы он охранял этот грозный предмет.

Хранителем браслета Титаны назначили Ара, который был наполовину смертным наполовину титаном. Они оставили Ару амулет, который давал контроль над Драконом.

Много тысяч лет спустя вечные враги Северного клана, Желтые Собаки Пустыни, посланники сил хаоса и разрушения, окружили отряд Ара в песках у Великих Пирамид. Завязалась смертельная схватка. Силы врагов значительно превосходили отряд Ара, который состоял из одних только смертных. Через три часа кровопролитного сражения на раскаленном песке под палящим солнцем, когда из многочисленного отряда осталось в живых всего десяток воинов, Ар понял, что шансов уцелеть уже нет. Чтобы Амулет Дракона не достался врагам, Ар разделил его на 3 части и послал их с верными ястребами трем старым друзьям и соратникам.

Первого ястреба с частью амулета Ар послал к своему самому старому и верному другу византийцу Михаилу. Вторую часть амулета он отправил в Скандинавию викингу Сигурду. А третью часть ястреб унес славянскому герою Всеславу.

Получив часть амулета, Михаил сразу почуял недоброе. Он понял, что с Аром случилось что-то непоправимое и что судьба Владыки теперь зависит только от него. Он нанялся охранником в купеческий обоз и отправился в земли Славян.

Вторая часть амулета, как и положено, попала в руки Сигурда. Но природное добродушие и болтливость сослужили старому воину плохую службу. В один из вечеров один из викингов — Харальд, напоил Сигурда и выведал у него секрет амулета. Воспользовавшись покровом ночи Харальд подло убил Сигурда и забрал вторую часть амулета. На следующее утро после убийства Харальд присоединился к воинам, которые отправлялись в великий поход на Славян. Под именем Харольда скрывался Драгомир — один из воинов враждебного клана.

Третьего ястреба на пути к лагерю Всеслава сбила стрела Одинокого Волка, который уже давно обосновался в лесу у болот, поджидая того, кто придет за браслетом. Волк был последним представителем одного из небольших кланов и с помощью браслета он рассчитывал возродить свой клан и на земле Славян основать мощное государство.

Через два месяца пути трех потомков великих Титанов пересеклись на славянской земле.

Драгомир и Всеслав

В *"Князь: Амулет Дракона"* воссоздана история Амулета Дракона, когда один из героев, Драгомир Воин из клана Черного Облака, решив создать свой собственный пост-клан, собрал поющие вещи Северного Острова, прошел Стража и получил во владение магический браслет, ставший первой вещью его пост-клана.

"Всеслав Чародей: Клан Драгомира" воссоздает события более позднего периода. Со Дня Исхода Всеслав Чародей, один из наиболее сильных героев клана Северного Острова, является Хранителем Турима Ваала, Огненного Меча клана. Драгомир Воин осаждает долину Изяславля в попытке заполучить Турим для своего пост-клана, однако Всеслав и на этот раз отражает атаку, в результате которой ослабевший Драгомир попадает под влияние собранных им поющих вещей.



"Князь" начинает линию игр, посвященных истории жизни Драгомира. "Всеслав" — линию игр по истории Всеслава.



Материалы предоставлены ***студией Snowball Interactive***



О компании и о ее проектах

Прошлое, настоящее и будущее

Полное имя: Cryo Interactive Entertainment
Дата рождения: Январь 1992 года
Место рождения: Париж, Франция
Платформы: PC, Mac, Sony PlayStation, Saturn и Sega MegaDrive
Релизы: Lost Eden, Dragon Lore, Aliens, The Raven Project, Conspiracy, MegaRace, Dune, Dragon Lore II, MegaRace 2, Hardline, Hard Boiled, Man before Mankind, Versailles 1685, Treasure Hunter, плюс онлайновые игры Mission Galaxia и The Second World



Основатели:

Jean Martial Lefranc. Управляющий — начинал с распространения Sega во Франции, с 1988 по 1991 работал Virgin Loisirs.

Philippe Ulrich. Творческий директор — с 1982 года работал в Ere Informatique, где был продюсером Captain Blood (Overseas Award 1986), а в 1989 перешел в Virgin Loisirs.

Remi Herbulot. Президент и управляющий отдела Исследований и Развития, имеет за плечами 10-летний опыт программирования, создал более 15 игр, в число которых входит, например, первая Dune.


Versailles 1685

Название:

Cryo — значит "холод". Для основателей (посмотрите на них, запакованных в заиндевелые саркофаги) это не морозное зимнее утро и не ледяная пустота космических пространств, а холодный сон в фантастической криогенной колыбели, анабиоз, бережно переносящий человека через пространство и время.

Заснув сегодня, проснешься... где-то. Кто знает, какие изобретения, какие миры ожидают нас там, в будущем? Встреча с внеземным разумом? Компьютерный интеллект? Путешествия во времени?

Задумывая Cryo, Lefranc, Ulrich и Herbulot хотели проложить путь в мир приключений и свободного воображения, мир, в котором возможно все.

Особые приметы:

Cryo всегда отличала любовь к 3D графике (достаточно вспомнить Lost Eden, и все станет ясно). Со временем эта страсть не угасла, а 3D-картинки и связующие их видеопоследовательности стали еще интереснее. Сравните, например, Dragon Lore и Dragon Lore II. Cryo любит похвастаться (вполне оправдано) многими миллионами просчитанных полигонов, но вообще-то в инструментарии разработчиков есть не только 3D, но и плоская, и модельная анимация, и методы обработки видео изображения.

Фирменные технологии:

OMNI 3D. В любой сцене можно повернуться на 360 градусов как вокруг вертикальной, так и горизонтальной оси. При этом пререндеренные 3D изображения выдаются в полноэкранной SVGA графике на 65000 цветов с точной передачей пространственной перспективы.

OMNI-SYNC. Синхронизация звука и анимации мимики оживляет персонажей, превращает их из кукол в существ, к которым можно как-то относиться. (Вспоминается вышедший недавно City of Lost Children, в котором милая и, в общем-то, хорошо анимированная героиня казалась совершенно мертвой из-за "никакого" выражения лица, и обе серии Ecstatica, где довольно условный герой становился почти родным просто потому, что так здорово хмурился или улыбался.) В Cryo пошли еще дальше. Анимация движений губ и нижней части лица персонажа осуществляется прямо в игре, автоматически, на основании аудио файлов с записью речи. В результате персонажи Атлантиса, например, будут говорить на разных языках одинаково естественно.

3D Sound. Объемным звуком в наше стереофоническое время никого особо не удивишь, но у Cryo он специально состроен с OMNI 3D. В результате вы получаете сцену, в которой положения объектов "на слух" и "на взгляд" совпадают. Так что, если вы услышите за спи-


Aeon Flux


The Third Millennium

ной подозрительный шум, будьте уверены, что, повернувшись, вы увидите того, кто к вам подкрадывался.

Будущие игры:

Начнем с тех, о которых пока известно очень мало. Прежде всего это совместные работы Cryo. Planet of the Apes — делается вместе с Fox Interv. по классическому научно/фантастическому фильму "Планета обезьян". Barbwire — 3D action по фильму с Памелой Андерсон, совместный проект с GTI. Aeon Flux — тоже action, по MTV'шному мультсериалу Питера Чанга; игру делают Cryo и Viacom New Media.

Осенью этого года должна появиться экономическая стратегия The Third Millennium, в которой играющему предоставлена роль лидера, объединяющего мир. Наш с вами мир, смоделированный на основании реальных статистических данных. Cryo называет эту игру "политически неправильной", поскольку в ней возможно все, что угодно, начиная от полного уничтожения тропических лесов и кончая изданием декретов о защите прав человека с последующим установлением военной диктатуры. Для генерации персонажей в игре использован тот же движок, что и в Second World, который и будет выдавать реакцию общественности на любые, в том числе и "политически неправильные" действия играющего.

К началу 1998 года Cryo планирует выпустить Egypt: The Mystery of the Royal Tomb, создаваемую с участием историков из Лувра и Национального собрания музеев Франции (это те же люди, которые делали Versailles 1685). Действие Egypt перенесет нас ко двору Рамзеса III, а сама игра будет типичным примером стиля "эдьютэйнмент" (совмещение обучения и развлечения) и продолжением серии, начатой Versailles 1685.

Проекты

INTERVENTION

Жанр: Походовая стратегия
Осень 1997 года
Сист. требования: Pentium 90, 8 Mb RAM





"Каждый уважающий себя бог должен сотворить не одну Вселенную." Именно этот принцип и лежит в основе стратегии, где нам предлагается сначала насоздавать миров, заселить их существами по собственному вкусу, а потом заставить их уверовать в вашу божественность.

Творите вы в стиле красочной 3D графики в 16-битном цвете, комбинируя предварительно отрендеренные элементы ландшафтов с анимированными в реальном времени существами и видеовставками божественных деяний.

В отличие от большинства стратегий Intervention стоится так, что от ваших действий зависит не только рост численности и благосостояния ваших подопечных, но и то, как они к вам относятся. А для божества это вопрос жизни и смерти, ибо забытый бог — мертвый бог.

Во-первых, решите вопрос имиджа — того, каким вас будут знать верующие. Жестоким или милосердным, гневным или веселым. Выбор нетривиален и оп-



ределяется не только особенностями "национального характера" сотворенных существ, но и конкуренцией с другими Божествами — компьютерными или явившимися в вашу Вселенную по сети / через Интернет (до 16 и до 100 игроков соответственно) и предлагающими верующим более выгодные условия.

Создав мир, вы очень скоро выясняете, что управление Вселенной — дело хлопотное, особенно в условиях, когда искусственный интеллект игры занят не только моделированием жизни ваших подопечных, но и специально создает для вас затруднительные ситуации.

Вы можете как угодно изменять географию созданных миров, творить внутренние планы, устраивать и прекращать стихийные бедствия, подселять в мир новых существ и управлять их развитием. И все лишь для того, чтобы в вас верили.

Вера приносит ману. Ради маны можно и прополоть народившихся агностиков, и проникнуть в чужой мир, и повоевать с другим богом. А можно с ним договориться и даже принять в свой Пантеон.

Мана нужна для творческого роста, приобретения новых умений, творения новых миров, управления старыми и, в конечном итоге, для получения большего количества маны и дальнейшего увеличения возможностей.

Никто не говорит, что бог должен быть один, каждый может сотворить столько Вселенных, сколько захочет. А вот где брать на это ману, дело вкуса, или, если хотите, божьего промысла.

DREAMS TO REALITY

Жанр: 3D аркада с элементами приключений
Осень 1997 года
Сист. требования: Pentium 90, 16 Mb RAM
Платформы: PC (DOS-3Dfx и Windows 95), Sony PlayStation

Сквозь голубую глубину Колодца Сновидений... Отраженное звездное небо расступается как занавес, и через образовавшуюся брешь проглядывают облака. Над мирным сквером, над ла-

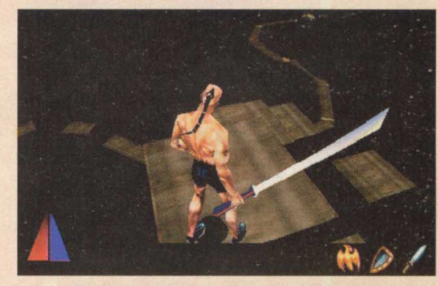


вочками, над аккуратным газоном. У самой земли падение замедляется, становится полетом — газон расплывается, и ты снова проваливаешься, теперь уже в черно-белый кинематографический мир отснятого в начале века конвейера... Контрасты... Праздник бессознательного.

Все очень красиво — полигонная графика, больше сотни видеопереходов. И гипнотизирующая, затягивающая музыка.

Разработчики полагают, что игра должна понравиться поклонникам Tomb Raider. Согласимся — но лишь в отношении тех, кого привлекает не столько фигура Лары, сколько ее хитрые прыжки, кульбиты и сальто. Вообще же Dreams to Reality в большей степени напоминает MDK.

Ваш герой — атлетического сложения парень в одних трусах (видать, как заснул, так и провалился в этот кошмар...). Он может бегать, прыгать, летать, плавать. Судя по демо-ролику, анимация на высоте и все движения героев совершенно естественны, хотя и слишком уж плавные, чтобы казаться реаль-





ными. Именно так и бывает во сне.

Взаимодействие с другими обитателями мира снов (а их больше сотни) варьируется от разговора и изучения до драки (есть и магия, и оружие) и перепрыгивания в тело противника.

Кстати, противники эти обладают искусственным интеллектом и, по задумке Cryo, должны приноравливаться к вашей тактике, обучаться и не давать вам скучать.

...Потом было много других мест, больше сотни. Акула, лениво шевелящая хвостом в полупустом бассейне... Роботы на одном колесе с острыми вилками вместо рук — толкни их посильнее, и они будут беспомощно перебирать своими металлическими сочленениями... Колонны, на которых раскачиваются золотистые безголовые создания. Их надо сталкивать, сталкивать, сталкивать и прыгать с колонны на колонну...

Зачем? Таковы законы сна. Тот, кто посмеет выяснить, рискует утонуть в собственном сновидении, ставшем кошмаром. Или все-таки выплыть?

UBIK

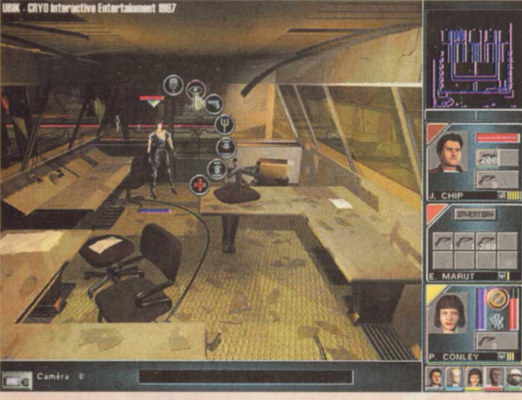
Жанр: Action + стратегия
Осень 1997 года
Сист. требования: Pentium 133, 16 Mb RAM
Платформы: PC (Win95), Sony PlayStation

Нью-Йорк 2019 года, такой, каким его описал Филип К. Дик в фантастическом триллере Ubik. Мега-корпорации, криогенная техника, освоение космоса плюс жестокая экономическая конкуренция и промышленный шпионаж.

Ради денег и власти, ради информации, дающей их, воротилы бизнеса нанимают особых агентов, вооруженных и готовых на все. Не забывайте однако, что на дворе 2019 год и современные промышленные шпионы умеют читать мысли.

Боюсь, что с первых секунд игры у меня начнется раздвоение личности. Во-первых, действие идет в двух вселенных одновременно: футуристическом Нью-Йорке и потусторонним мире психических энергий. Во-вторых, приходится управлять движениями 3D и motion capture бойцов своей команды, оперативно реагировать на действия противника и в то же время стараться определить, о чем же этот самый противник думает.







Но и это еще не все. В какой-то момент психическая сила возрастает настолько, что граница между вселенными просто перестает существовать, и тогда ничего не стоит, например, построить зеленоватую мерцающую стену ментальной энергии, за которой можно спрятаться от глаз и пуль (но не от разума!) врага.

Как все это будет сделано игротехнически, пока не ясно. В демо-ролике бойцы вашей и вражеской команды (по три-четыре человека в каждой) набрасываются друг на друга, окруженные двумя жизнемерами, один из которых, судя по всему, показывает уровень физической, а второй — ментальной силы. А потом неизвестно откуда появляется указатель мыши, вытягивающий из головы противника список его мыслей.

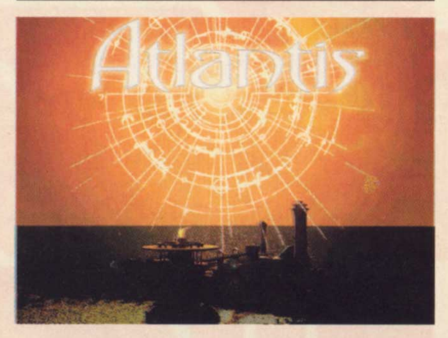
По жанру Ubik более всего относится к сфере Jagged Alliance или X-Com, перенесенных в формат реального времени и создаваемых на ультрасовременном уровне графики. И если Cryo и в самом деле введет в игру 30 видов оружия и 60 парапсихических способностей и действительно заставит компьютерный интеллект обучаться и усложнять действия противников по ходу игры, то мы получим на редкость захватывающую, но, на мой взгляд, сложную для освоения игрушку.

Для полноты картины добавлю, что в Ubik планируется использовать подвижную камеру, позволяющую выбирать лучший ракурс и видеовставки для перехода между отдельными сценами.

Разработчики говорят и о multiplayer, но сколько человек сможет играть в Ubik одновременно, пока неизвестно. Зато известно, что на футболке, прилагающейся к диску в качестве бонуса, будет написано "Act Fast" — "Действуй быстро!".

ATLANTIS: THE LOST TALES
review

Жанр: Квест
Сист. требования: Pentium 90, 8 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 130, 16 Mb RAM
Windows 95, DOS



Атлантида, уединенный остров в одном из великих океанов, где смена времен года почти не заметна. Атлантис, единственный город в тени вулкана. Город без истории — никто не помнит, кем и когда он строился.

Спокойные, умиротворенные жители, гордые и прекрасно осознающие свою исключительность, хоть и забывшие, в чем она состоит. Народ без прошлого, возникший ниоткуда. Вечные традиции, вечные порядки, вечные законы. Никаких перемен.

Удивительный контраст со всем остальным миром, в котором кочующие племена сталкиваются в войнах, возникают и предаются забвению боги, а нации перетекают одна в другую.

Атланты смотрят на остальной мир свысока, и это не только фигура речи. Их величайший секрет, магические кристаллы, позволили жителям Атлантиса построить летающие машины. Крылатые наблюдатели собирают сведения по всему миру и приносят их в Атлантис.

Правит островом королева, и это тоже традиция. Есть в Атлантисе и Принц-Консорт (право носить этот титул определяется раз в семь лет на особом турнире), но власть его ограничивается командованием дворцовой гвардией и немногочисленными вооруженными силами острова. Атлантиде никогда не была нужна больная армия, никто не может припомнить ни одного военного столкновения с другими народами. Атлантис слишком изолирован.

Отношения между царствующими особами чем-то напоминают отношения между богами Атлантического Пантеона, в котором Великая Лунная Богиня правит всем миром и покровительствует своему несдержанному сыну и супругу, Богу Солнца, направляя его агрессию в мирное русло спортивных состязаний.

Царствующая королева Рэя (Rhea), как и все ее предшественницы, приглашает ко двору юношей и девушек, которым предстоит прожить в ее обществе несколько лет, а затем вернуться к своим семьям. Во время своей службы, компаньоны сопровождают Ее Величество в путешествиях, развлекают ее и сами набираются опыта.

Не верю!

Вот такая идеальная жизнь. Только вот, если это вся правда, то рассказывать было бы не о чем, а передо мной лежит четыре компакт-диска приключений.

К несчастью для Атлантиды (но к счастью для игроков, то есть для нас с вами), в любом дворце есть потайные ходы (что бы там ни говорили местные жители), Принцы-Консорты попадаются разные, а противостояние богов и, следовательно, их служителей никому еще не приносило покоя. Ага, похоже, что идеальный, но холодный образ Атлантиды начал понемногу оживать!

Трехмерное великолепие

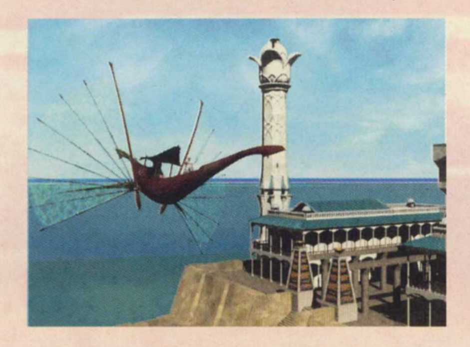
Чтобы создать свою Атлантиду, компьютерные художники Cryo построили потрясающий мир из сотен миллионов полигонов. Говорят, что расчет всех этих лесов, дворцов и побережий занял более восьми лет машинного времени.

Изображение SVGA, полноэкранное и с 16-битным цветом.

Место действия не ограничивается одним островом. Вам предстоит посетить еще пять континентов, а значит — увидеть еще пять видов культур и ландшафтов.

Благодаря движку с OMNI 3D в каждой сцене вы можете посмотреть практически в любую сторону — изображение чутко реагирует на любые перемещения курсора мыши (иногда даже слишком чутко — тогда картинка немного размывается).

Сцены соединены друг с другом видеопоследовательностями. Ощущение от этого странное. Во-первых (как и в Versailles) изображение во время движения четче, чем в самих сценах.



Во-вторых, три последовательности с тремя остановками при проходе по прямому коридору — это, пожалуй, слишком. Я прекрасно понимаю, что в следующий раз в этих "контрольных точках" будет что-то происходить, но до той поры моему неуемному герою не хватало скорости передвижения.

Живые герои

По ходу игры вы можете поговорить с 50 персонажами. К натуральным движениям анимированных фигур, созданных с применением motion capture, мы уже привыкли, а вот естественная мимика встречается не часто.

Движок Atlantis оснащен функцией OMNI-SYNC, так что мимика действующих лиц игры не только выразительна, но и синхронизована с речью. Жаль только, что даже при разговоре герои не жестикулируют и почему-то стоят по стойке смирно, а в 3D сценах больше напоминают застывшие статуи. Зато во время движения все действующие лица действительно оживают.

Предметы и головоломки

В игре введено несколько сотен предметов (от магического кристалла до банального лука со стрелами), которые можно передавать другим персонажам и различным образом использовать.

Есть объекты и покрупнее — анимированные летающие машины, грациозно разворачивающие светящиеся крылья, подьемники, плоты и рыбацкие лодки.

Что же касается неизбежных головоломок, то, кроме красивого внешнего вида, они ничем не отличаются от сотен аналогичных задачек других игр и на фоне самого сюжета просто не смотрятся.

Шум и музыка

Благодаря системе 3D Sound звуки привязаны к объектам игры — как бы вы не поворачивались в трехмерной сцене, море по-прежнему шумит именно в той стороне, где оно находится, а хруст гальки доносится со стороны дорожки.

Двадцать музыкальных последовательностей прекрасно передают настроение игры, отмечают смену места действия и развитие событий. А еще фонограмма Atlantis приятно напомни-



ла мне звуковое сопровождение Lost Eden, многими признанное гениальным.

Интерфейс

Управление совершенно обычное и сводится к перемещению курсора по экрану. Когда появляется возможность что-то сделать, курсор меняет форму и вам достаточно щелкнуть мышкой. Предметы из Inventory необходимо выбирать вручную, а темы для разговоров обозначаются в виде иконок. Одно плохо — нельзя повторить последнюю реплику или воспроизвести сказанное "в памяти". К счастью, речь героев разборчива, а все диалоги сопровождаются субтитрами. Кроме того, стараниями российской издательской компании Allgram, Atlantis вскоре должен выйти и на русском языке.

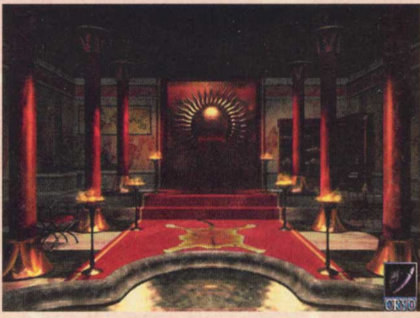
Функции сохранения нет, причем если вы сделали что-то не так, игра сама возвратит вас к началу соответствующего фрагмента и дает возможность попытать счастья еще раз. Хорошо, что логические куски, на которые разбита сотня глав истории об Атлантисе (более 30 часов игры), невелики и издалека возвращаться не приходится.

Глазами Сета

Попробую описать, что я почувствовал, оказавшись в роли Сета (Seth), парня, только что прибывшего во дворец, чтобы стать компаньоном Ее Величества.

"Дворец огромен и расположен в удивительно красивом месте (это произносится с восторгом в юном взоре). Впервые я увидел охранников (это были воины Принца-Консорта), оказывается, свободно пройти можно не всюду (легкая обида). Королевы нет, она отправилась в путешествие и увижу ее я только завтра (завтра, завтра!). Я легко (почти совсем не плутая) добрался до корпуса, где мне предстоит жить.

И вот тут-то это и случилось. Двери распахнулись и вбежали двое — какой-то растерянный придворный и воин с отметкой на лбу — старший чин гвар-



дии Консорта (вел он себя заносчиво и сразу же мне не понравился). Королева пропала, а все члены ее свиты убиты. И еще — Консорт запретил компаньонам Ее Величества даже пытаться узнать что-либо об исчезновении королевы. Приказывать нам он не имеет никакого права. Я найду королеву Рэю, чего бы мне это ни стоило (взгляд Сета становится твердым и он превращается в настоящего героя, с которым, я уверен, мы пройдем любую игру)."

Василий Андреев

Редакция благодарит компании Allgram и Amber, предоставивших материалов для статьи

P.S. *В данном номере не поместилось preview по стратегии Riverworld. Вы сможете прочесть об этой игре Cryo в шестом выпуске "Навигатора".*

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Ценность для жанра
Мнение автора

Общий рейтинг 7.6

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Знание английского: необходимо

CrAcK !T dOwN!

практическое руководство

Данное небольшое руководство по Disk Editor публикуется по многочисленным просьбам читателей и предназначено исключительно для тех, кто не знает даже самых азов программирования. Что же касается приводимых в конце четырех примеров, то они могут быть интересны всем, кто любит нечестную игру, независимо от того, нужно ли ему данное руководство.

Редакция

Как сделать себя бессмертным?

Вечный вопрос с самого начала существования компьютерных игр: как ее (игру) обмануть, сделать себе побольше денег, жизни, энергии, маны, ресурсов, оружия, патронов? Ответ на этот вопрос существует, и даже не один.

Ответ №1: Разработчики вставляют в программу коды-отладчики, набирая которые прямо во время игры, можно добиться желаемого повышения характеристик персонажа, включить режим бога или прохождения сквозь стены, оснаститься аптечками и прочее подобное. Но коды известны не всегда, да и не всегда они существуют.

Ответ №2: Некоторые уважаемые люди пишут программы, которые меняют значения в сохраненной игре или же модифицируют различные требуемые параметры непосредственно по ходу игры. Достать такие полезные программы можно на соответственных сайтах Интернет (либо пробежаться по знакомым с охапкой дискет подмышкой). Но доступ в Интернет имеется далеко не у всякого, да и программы-крякалки существуют отнюдь не для всех игр.

Альтернативный вариант – "крякалки-на-все-случаи-жизни" типа Game Wizard, но одна из главных проблем с ними состоит в том, что их: а) трудно разыскать, б) еще труднее установить.

И ответ №3: Можно попытаться взломать игру самому в каком-нибудь шестнадцатиричном редакторе. Здесь проблема видится лишь одна. Хотя процесс взламывания (впрочем, это, конечно, не глобальное взламывание, которое незаконно, а "мелкопользовательское" кряканье, от слова crack) не представляет собою никакой сложности, многие считают его уделом наиболее продвинутых программистов и воспринимают фразы типа "я себе сделал в MDK бесконечное здоровье" как нечто совершенно немыслимое и запредельное.

Приводимое нами руководство позволит вам освоить наиболее общие законы вскрытия игр, а заодно и смочь привести в исполнение конкретный crack, который может быть напечатан в журнале (в конце мы приводим примеры crack'ов для четырех хитовых игр), скачан с Интернет или добыт каким-либо еще, не важно каким, образом. Надеемся, эта статья станет достойным дополнением к публикуемому в этом номере Cheat Pack 247.

Disk Editor

Взламывание осуществляется с помощью шестнадцатиричного редактора. Не хватаясь за детальное описание всевозможных програмулек, имеющих хождение по хакерским (и не очень) кругам, возьмем самый что ни на есть простейший редактор, входящий в состав пакета Norton Utilities от Symantec (нужна версия под DOS – воплощения сего славного набора утилит под Windows 95 в данном случае не подходят). Программа, которая нам нужна, зовется Disk Editor.

Дабы сей редактор заработал, нужны два файла: diskedit.exe и nlib200.rtl. В некоторых версиях утилит

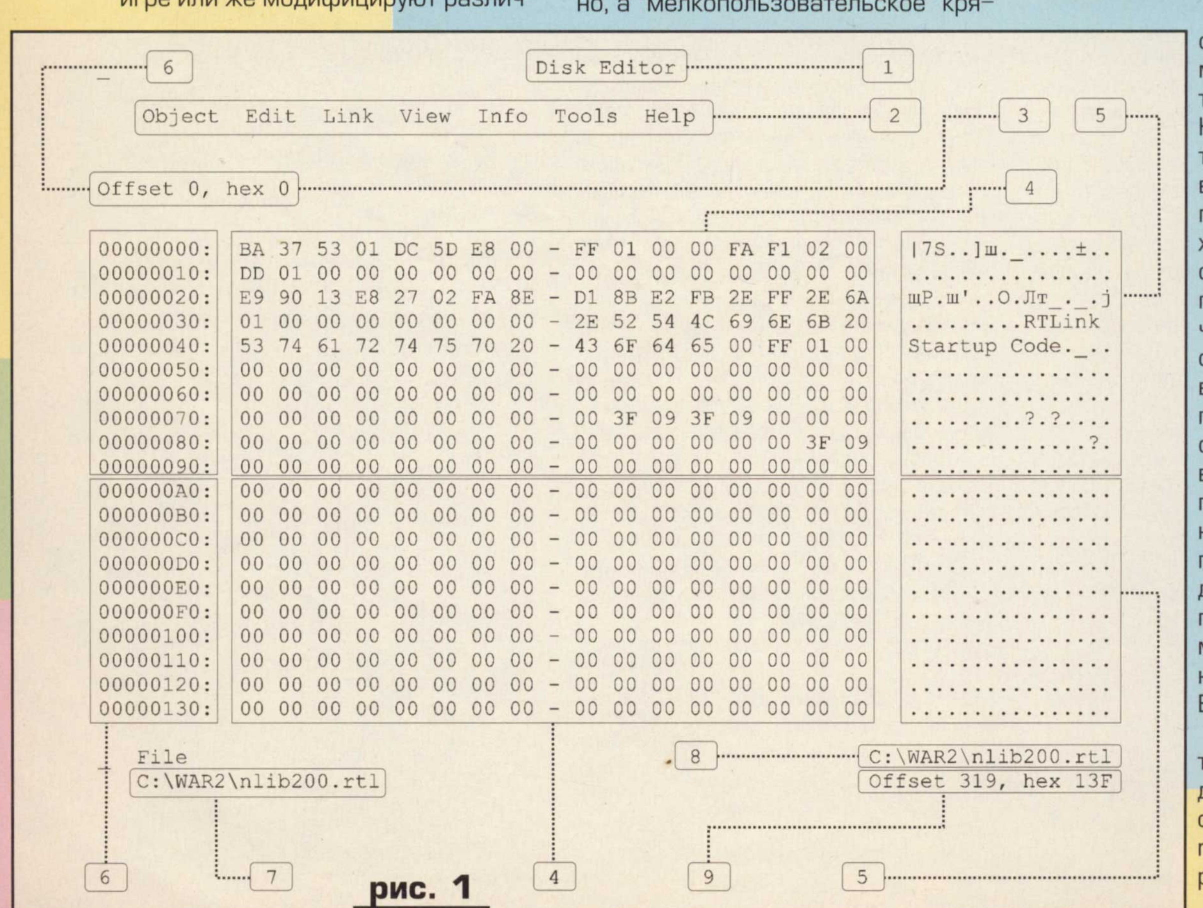


рис. 1

второй файл может называться nlib100.rtl. Все прочие файлы, входящие в состав пакета утилит, при желании можете стереть, они не потребуются.

Единственное, что хотелось бы оговорить прежде, чем браться за инструктирование начинающего взламывальщика, так это то, что кряканью с помощью подобных программ поддаются далеко не все игры. Увы. Некоторые игры попросту защищены от взлома, в других данные записаны настолько ужасно, что их можно искать часами (как, например, Accuracy у солдат в X-Com: Apocalypse). Впрочем, все это частности. Ближе к делу.

Действия и последствия

Ваш первый шаг банален до безобразия. Надо определить, чего конкретно вы собираетесь крякать. Например, забыв (на время) о существовании кодов, вы решили взяться за Warcraft II. И возжелали вы денег, древесины и "черного золота".

Возжелали? Отлично. Начало положено, вы делаете успехи. Теперь зайдите в Warcraft II, начните новую игру, запишите на бумажку (методом искусного вождения карандашом по ее девственно-чистой поверхности) свои сбережения, сохраните игру и допишите на той же бумажке порядковый номер этой самой сохраненной игры. Выходите из Warcraft, запускайте файл diskedit.exe... Впрочем, одну секунду! Установлен ли на вашем компьютере Windows 95? Если нет – переходите к следующему параграфу. Если же установлен, то введите из командной строки команду lock c: (где c: – имя твердого диска, на котором находится Warcraft; в данном случае, как вы понимаете, выставлен диск С). Вам начнут грозить на чистом английском языке и спросят: Yes или No? Говорите Yes. Когда окончательно закончите работать с Disk Editor – введите unlock c: .

Напишите в командной строке diskedit <название_файла-сохранения> (можно загрузить файл также и выбрав Object-File в меню Disk Editor). Файлы-сохранения по Warcraft II хранятся в той же директории, где и сама игра, они называются save1.sav, save2.sav и так далее, где цифра – тот самый порядковый номер, который вы записывали карандашом на бумажку в последнюю очередь.

На экране появляется примерно следующее (рис. 1):

1 – Название программы.

2 – Меню Disk Editor, служит для ввода его команд.

3 – Адрес начала блока. Offset – десятеричное значение, Hex – шестнадцатиричное значение. Пользы от этого почти никакой, не забивайте себе голову.

4 – Файл-сохраненка в шестнадцатиричном отображении.

5 – Файл-сохраненка в том виде, как он есть, то бишь в текстовом режиме.

6 – Адреса, иначе говоря – смещения. Очень часто в компьютерных журналах crack'и публикуются так: "Пишите такое-то число по такому-то смещению". Многим слово "смещение" ничего не говорит. Поэтому поясним: смещение (или адрес) – то, каким по счету стоит байт в файле, т.е. его порядковый номер. Смещение (обычно) пишется шестнадцатирично.

7 – Имя файла, который вы редактируете.

8 – Аналогично.

9 – Адрес байта. Для определения точного местонахождения изменяемого параметра.

Принцип таков: сначала находим запомненный параметр, который собираемся менять, затем производим замены согласно тексту crack'a (вычитанному из журнала или добытому каким угодно другим способом), сохраняем все это дело, выходим из Disk Editor и возвращаемся к игре.

Начнем с денег. И для начала десятеричную сумму денег переводим в шестнадцатиричную. Делается это так:

1. Войдите в меню.
2. Выберите Tools-Calculator.
3. Наберите записанное на бумажку число денег.
4. Переставьте значение из Deci в Hex.
5. Запишите (на бумажку) то значение, которое получилось. Это и есть искомое. То бишь – будем теперь его искать.

Как находить значение? Жмите Ctrl+S. Печатайте в Hex шестнадцатиричное значение денег – но не так, как вы его записали, а чуть иным образом. Если у вас, например, получилось значение 1388, печатать надо 8813, если 37DE1, то E17D03. То есть шестнадцатиричное значение разбивается на части по две цифры (если цифр нечетное количество, впереди исходного варианта добавляете 0), и затем эти пары пишутся в обратном порядке.

Снимите галочку с Ignore Case, если таковая стоит, и жмите Enter. Курсор должен оказаться прямо на значении, которое вы искали. Отступите от этого значения на три байта (то есть на три двузначных числа в поле 4) и пишите любую цифру (шестнадцатиричную). Если она не пишется, войдите в меню Tools-Configuration и уберите галочку с Read Only; нажмите Save. Теперь все должно вводиться.

Вводимое значение может варьироваться от 01 до 7F; пусть в нашем случае это будет 44.

Откуда берутся буквы значениях? Не вдаваясь в долгие объяснения, просто приводим две системы счисления, десятичную и шестнадцатиричную. Думается, вам хватит одного взгляда, чтобы разобраться в сути дела.

Десятичная: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Шестнадцатиричная: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F

Далее ищите и переправляйте то же самое значение денег и дальше, так как они записаны в файле где-то раз десять (не переживайте – в некоторых играх бывает и больше). Значения эти находятся не дальше 400 байт от первоначально найденного значения (ориентируйтесь по адресам).

После того, как все сделаете, по той же системе принимайтесь за древесину. После древесины меняйте нефть. Если нефти у вас нет, значит, в этот раз вы ее менять не будете (логично, правда?).

Когда закончите мучить файл, жмите Alt+X и выбирайте Write. Если вводили команду lock – не забудьте ввести unlock.

Теперь загружайте свою отредактированную игру в Warcraft II и – время побеждать!

Таким же способом взламывается все, что записано в любой сохраненной игре, имеет численное значение и не зашифровано.

```
4  64 C9 64 64 0A 00 64 64 64 0A 00 64 64 63 C9 64 64 0A 64 64 64 00 00
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
1  5  3  7  6  2  8  9  10 *  *  4  1  1  *  5  3  7  6  8  9  10 *  2
```

(рис. 2)

Далее мы приводим cracks по четырем играм, на которых вы можете частично опробировать свои только что приобретенные знания. К слову говоря, игры были вскрыты именно с помощью программы Disk Editor.

Dungeon Keeper

Проблемы с наличными решаются очень просто: запишите по адресу 143FD7 следующее: 45 63 32 30 45 63 32 30. Хмм... Теперь герои будут постоянными гостями в вашем любимом подземелье.

X-Com: Apocalypse

Как обычно – деньги. Как же без них? Вставьте значение 08 04 19 79 по адресу 33D40. Можете теперь купить город со всеми потрохами.

Удручающе хилые характеристики ваших солдат можно исправить следующим способом:

1. Найдите имя своего солдата.
2. Отступите от первой буквы на 46 байт.
3. Печатайте (рис. 2):

1 – Health
2 – Accuracy
3 – Reactions
4 – Speed
5 – Stamina
6 – Bravery
7 – Strength
8 – Psi-energy
9 – Psi-attack
10 – Psi-defense.

* – Значения, которые на данные характеристики никак не влияют.

Jagged Alliance Deadly Games

Экипировка первого наемника идет с 20 байта по BB байт, второго – с 220 по 2BB, третьего – с 420 по 4BB и т.д. На каждый слот отводится по OD байтов. Слоты располагаются в следующем порядке:

1 – Слот правой руки.
2 – Слот левой руки.
3 – Слот головы (шлем).
4 – Слот лица.
5 – Слот головы (уши).
6 – Слот туловища (бронежилеты).
7 – Слот туловища (для курток).
8, 9, OA, OB, OC – карманы (если они есть).

Значения каждого байта в слоте
1 – Что находится в слоте.
2 – Количество предметов, кол-во патронов, кол-во процентов.
3 – Неизвестно, но всегда должно быть 64.
4, 5, 6 – Описание предмета, присоединенного к главному.
7, 8, 9 – Похоже, что не используется.
OA, OB, OC, OD – Количество процентов, если в слоте их несколько штук.

Описание таблиц
Первая колонка – байт.
Вторая колонка – что записывать во второй байт слота:
П – патроны.
Пр – проценты.
Кп – кол-во предметов.
Третья колонка – в какой слот нужно совать.
Р – только руки, карманы.
Четвертая колонка – описание предмета.

Оружие

01	П	Р	S&W .38
02	П	Р	Colt .45
03	П	Р	Beretta 9mm
04	П	Р	.357 Magnum
05	П	Р	.44 Redhawk
06	П	Р	Modified .45
07	П	Р	Modified 9mm
08	П	Р	Modified .357
09	П	Р	Modified .44
OA	П	Р	.12G Shotgun
OB	П	Р	Uzi SMG
OC	П	Р	.12G Rifle
OD	П	Р	M14 Rifle
OE	П	Р	M16 Rifle
OF	П	Р	Mod. Uzi SMG
10	П	Р	Mod .12G Rifle
11	П	Р	Mod. M14
12	П	Р	Mod. M16
13	Пр	Р	Grenade Launcher
14	Пр	Р	Mortar
15	Пр	Р	Knife
16	Пр	Р	Combat Knife

Патроны

17	К5	Р	.38 Ammo
18	К5	Р	.45 Ammo
19	К5	Р	9mm Ammo
1A	К5	Р	.357 Ammo
1B	К5	Р	.44 Ammo
1C	К5	Р	.12G Ammo
1D	К5	Р	M14 Ammo
1E	К5	Р	M16 Ammo
1F	–	–	Пустое место.
20	Пр	Р	Mortar Shell
21	К5	Р	Rock

Гранаты

22	К5	Р	Grenade
23	К5	Р	Stun Grenade
24	К5	Р	Tear Gas
25	К5	Р	Mustard Gas
26	К5	Р	Molotov Cocktail

Взрывчатка

27	К5	Р	Detonator
28	К5	Р	Explosives
29	К5	Р	Plastic Explosives
2A	К5	Р	Live Explosives
2B	К5	Р	Live Plastic Explosives
2C	К5	Р	Land Mine
2D	Пр	Р	Eagle Screamer
2E	Пр	Р	Eagle Silencer
2F	Пр	Р	Eagle Dog
30	Пр	Р	Eagle Fearball

Одежда

31	Пр	3	Helmet
32	Пр	3	Treated Helmet
33	Пр	3	Kevlar Helmet
34	Пр	3	Trt. Kevlar Helmet
35	Пр	6	Leather Vest
36	Пр	6	Kevlar Vest
37	Пр	6	Trt. Kevlar Vest
38	Пр	6	Spectra Shield
39	Пр	6	Trt. Spectra Shield
3A	Пр	7	Ultra Shield Vest
3B	Пр	7	2 Poket Vest
3C	Пр	7	3 Poket Vest
3D	Пр	7	4 Poket Vest
3E	Пр	7	5 Poket Vest

Прочее

3F	К3	Р	First Aid Kit
40	К2	Р	Medical Kit
41	Пр	Р	Tool Kit
42	Пр	Р	Locksmith Kit
43	К3	Р	Camouflage Kit
44	?	Р	Boobytrap Kit
45	К5	Р	Silencer
46	К5	Р	Sniper Scope

Рис. 3

```
12 63 64 46 01 64 00 00 - 00 00 00 00 00 14 63 64
20 63 64 00 00 00 00 00 - 00 00 34 63 64 20 63 64
00 00 00 00 00 00 00 4B - 01 64 4D 63 64 00 00 00
00 00 00 00 4A 63 64 16 - 63 64 00 00 00 00 00 00
00 39 63 64 20 63 64 00 - 00 00 00 00 00 00 3E 63
64 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 20 63 64 20 63
64 00 00 00 00 00 00 00 - 20 63 64 20 63 64 00 00
00 00 00 00 00 22 05 64 - 00 00 00 00 00 00 64 64
64 64 22 05 64 00 00 00 - 00 00 00 64 64 64 64 23
05 64 00 00 00 00 00 00 - 64 64 64 64
```

47	K5	P	Chunk of Steel
48	K5	P	Compound 17
49	Пр	5	Radio
4A	Пр	5	Extended Ear
4B	K5	4	Sun Goggles
4C	Пр	4	Gas Mask
4D	K5	P	Canteen
4E	Пр	P	Metal Detector
4F	Пр	P	Crowbar
50	Пр	P	Surveillance Camera
51	Кадр	P	Фотоаппарат
52	???	???	Неизвестно что
53	К-во	P	Money
54	Пр	P	Gas Canister
55	K5	P	Glass Jar
56	K5	P	Cloth Rag
57	K5	P	Oil Can

Примеры

1. Чтобы поместить M16 с оптическим прицелом и 99 патронами в правую руку второго наемника, надо записать по адресу 220 следующую комбинацию цифр: 0E 63 64 46 63 64 00 00 00 00 00 00 00.

2. Помещая 5 гранат в пятый кармашек куртки третьего наемника, пишите по адресу 4AF: 22 05 64 00 00 00 00 00 00 64 64 64 64.

3. Если хотите прихватить два снаряда для мортиры для шестого наемника, меняйте начиная с A2D байта на следующее: 20 63 64 20 63 64 00 00 00 00 00 00 00 00.

Вполне вероятно, что оптимальной экипировкой наемника является следующая комбинация с адреса 2Xn20 (n – номер наемника):

Heroes of Might & Magic 2

Если вам хронически не хватает ресурсов, напишите в файле с сохраненной игрой по адресу 350H следующую строчку:
20 63 00 00 20 63 00 00 – 20 63 00 00 20 63 00 00.
20 63 00 00 20 63 00 00 – 31 00 09 .

Пополнить ряды вашей армии можно следующим образом:

1. Найдите имя вашего героя в файле-сохранении, загрузив его в шестнадцатиричный редактор.

2. Отсчитайте 53 байта от первой буквы имени героя и пишите четыре раза 64 (у вас должны подняться показатели Attack, Defense, Spell Power и Knowledge).

3. Отсчитайте 91 байт от той же буквы и напечатайте пять видов юнитов, из которых будет состоять отряд вашей мечты. Виды юнитов:

Knights
00 – Peasant
01 – Archer
02 – Ranger
03 – Pikeman
04 – Veteran Pikeman
05 – Swordsman
06 – Master Swordsman
07 – Cavalry
08 – Champion
09 – Paladin
0A – Crusader

Barbarians
0B – Goblin
0C – Orc
0D – Orc Chief
0E – Wolf
0F – Ogre
10 – Ogre Lord
11 – Troll
12 – War Troll
13 – Cyclops

Sorcerers
14 – Sprite
15 – Dwarf
16 – Battle Dwarf
17 – Elf
18 – Grand Elf
19 – Druid
1A – Greater Druid
1B – Unicorn
1C – Phoenix

Warlocks
1D – Centaur
1E – Gargoyle
1F – Griffin
20 – Minotaur
21 – Minotaur King
22 – Hydra
23 – Green Dragon
24 – Red Dragon
25 – Black Dragon

Wizards
26 – Halfling
27 – Bour
28 – Iron Golem
29 – Steel Golem
2A – Roc
2B – Mage
2C – Archmage
2D – Giant
2E – Titan

Necromancers
2F – Skeleton
30 – Zombie
31 – Mutant Zombie
32 – Mummy
33 – Royal Mummy
34 – Vampire
35 – Vampire Lord
36 – Lich
37 – Power Lich
38 – Bone Dragon

Другие юниты
3A – Rogue
3B – Nomad
3C – Ghost
3D – Medusa
3E – Earth Elemental
3F – Air Elemental
40 – Fire Elemental
41 – Water Elemental

4. После этих пяти байт рисуйте строчку:
50 13 50 13 50 13 49 13 50 13 .

Все готово. Враг внезапно почувствует полную потерю интереса к вашей персоне. С чего бы это?.. :-))



Если вы совершенно случайно выбрали варваров, при том, что неровно дышите к магии, не отчаивайтесь, – не все еще потеряно. Запишите игру и войдите в сохраненный файл через шестнадцатиричный редактор. Найдите имя своего покорителя вселенной, опять же от первой буквы отступите на 138 байтов и 65 раз напишите 01, а следом еще цифру 51. Если вы правильно выполнили инструкции, у вас появится волшебная книга со всеми заклинаниями.

Изменение умений героя

1. Как и раньше, отыщите имя своего героя в сохраненной игре.

2. Пропустите 106 байт от первой буквы героя. Дальше следуют 14 байт, каждый из которых является отдельным качеством , но так как герой может обладать только восемью, то следует сначала определиться с выбором. Умения идут по такому порядку:

1 – Pathfinding
2 – Archery
3 – Logistics
4 – Scouting
5 – Diplomacy
6 – Navigation
7 – Leadership
8 – Wisdom
9 – Mysticism
10 – Luck
11 – Ballistics
12 – Eagle Eye
13 – Necromancy
14 – Estates

3. С выбором определились? Теперь пишите: если вы решили внедрить данное умение – 03, не собираетесь его использовать – 00.

4. Пройдя эти 14 байт, принимайтесь за следующие. Принцип тот же, только на месте первого выбранного умения пишите 01, второго – 02, третьего – 03 и т.д. В пятнадцатый байт запишите количество выбранных вами умений. В результате у вас должен получиться совершеннейший гений. Конечно, на скрипке играть он не будет, но нервы врагам потреплет основательно. Пример:

Вы выбрали Pathfinding, Archery, Scouting, Leadership, Wisdom, Mysticism, Ballistics, Estates. То, что вам надо написать, выглядит так:
03 03 00 03 00 00 03 03 03 00 03 00 00 03 01 02 00 03 00 00 04 05 06 00 07 00 00 08 08 .

И напоследок – артефакты.

Отступите от первой буквы героя на 203 байта. В следующие 14 байт вы можете класть любые артефакты, какие понравятся:

00 – Ultimate Book of Knowledge
01 – Ultimate Sword of Dominion
02 – Ultimate Cloak of Protection
03 – Ultimate Wand of Magic
04 – Ultimate Shield
05 – Ultimate Staff
06 – Ultimate Crown
07 – Golden Goose
08 – Arcane Necklace
09 – Caster's Bracelet
0A – Mage's Ring
0B – Witch Bronch
0C – Medal of Valor
0D – Medal of Courage
0E – Medal of Honor
0F – Medal of Destination
10 – Fisbin of Misfortune
11 – Thunder Mace
12 – Armored Gauntlets
13 – Defender Helm
14 – Giant Flail
15 – Ballista
16 – Stealth Shield
17 – Dragon Sword
18 – Power Axe
19 – Divine Breastplate
1A – Minor Scroll
1B – Major Scroll
1C – Superior Scroll
1D – Furemost Scroll
1E – Endless Sack
1F – Endless Bag
20 – Endless Purse
21 – Nomad Boots
22 – Traveler's Boots
23 – Rabbit's Foot
24 – Horseshoe
25 – Coin
26 – Clover
27 – Compass
28 – Astrolabe
29 – Evil Eye
2A – Enchanted Hourglass
2B – Gold Watch
2C – Skullcap
2D – Ice Cloak
2E – Fire Cloak
2F – Lightning Helm
30 – Evercold Icicle
31 – Everhot Lava Rock
32 – Lightning Rod
33 – Snake-Ring
34 – Ankh
35 – Book of Elements
36 – Elemental ring
37 – Holy Pedant
38 – Pedant of Free Will
39 – Pendant of Life
3A – Serenity Pendant
3B – Seeing-eye Pendant
3C – Kinetic Pendant
3D – Pendant of Death
3E – Wand of Negation
3F – Golden Bow
40 – Telescope
41 – Statesman's Quill
42 – Wizard's Hat
43 – Power Ring
44 – Ammo Cart
45 – Tax Lien
46 – Hideous Mask
47 – Endless Pouch
48 – Endless Vial
49 – Endless Pouch
4A – Endless Cord of Wood
4B – Endless Cart of Ore
4C – Endless Pouch
4D – Spiked Helm
4E – Spiked Shield
4F – White Pearl
59 – Black Pearl

Рекомендация: не пытайтесь вставить артефакты, повышающие Attack, Defense, Spell Power и Knowledge.

Alrick
Navigator Crack Group

Кому довериться?

проблема выбора провайдера

А нужен ли Интернет?

Вы пролистали статью о Geocities в третьем номере "Навигатора", лениво прочли про Battle.net и генераторы кредитных карточек в четвертом и недоуменно пожали плечами: "О чем это они, зачем нам все это?". О'кей, я вас понял — у вас нет доступа в Интернет. Сочувствую, бывает и хуже. — "И он нам даже не нужен!" — Вот здесь, боюсь, вы не правы.

Интернет — это самая большая и самая классная игрушка в мире. Это пожиратель времени, каких мало. Это книга, газета, журнал, телевизор, радио, телефон, почта, игровой автомат и черт знает что еще в одном лице, то есть в мониторе. И если у вас уже есть компьютер (скорее всего...), то модем и доступ Интернет вам тоже, думается, уже пора бы приобрести.

Но сразу возникает вопрос: как это сделать и кому довериться. Выбор провайдера (поставщика интернетовских услуг — проще сказать, фирмы, предоставляющей доступ в Интернет) — дело весьма ответственное, сродни выбору невесты. Потому как это должен быть выбор надолго, возможно на всю жизнь. Хотя бы даже по той причине, что при регистрации вы получаете e-mail — уникальный почтовый адрес в сети Интернет, на который вам будут слать письма ваши старые и новые (с которыми вы познакомитесь в сети) друзья, на который пойдут все новости игро- и софтопроизводящих компаний, прогноз погоды, курсы валют и прочее, и прочее, и прочее... Короче, все, на что вы подпишитесь для получения по почте на различных серверах в сети. А при смене провайдера вы получите новый e-mail, потому как старый сохранить будет невозможно, и все связи будут оборваны, что неприятно.

Необходимость смены провайдера часто становится насущной проблемой, так как не все могут в течении долгого времени обеспечивать высокое качество услуг при доступных ценах. Но лучше бы такая необходимость не возникла никогда.

$тоимостной вопро$

Итак, как говорится, ближе к телу: что надо спросить, узнать, уточнить при выборе провайдера. Сегодня, когда Интернет стал для нас важнейшим из искусств и первичной жизненной необходимостью (пауза: дается пять секунд на осмысление всей глубины этой мысли), определяющим фактором выбора становится цена. Но гнаться за очень низкой ценой не стоит. Потому как если провайдер предоставляет доступ по бросовым ценам, то у него наверняка масса клиентов и минимум возможностей для развития. А как следствие, его входные телефонные линии вечно будут заняты, и на дозвон станет уходить чуть ли не по нескольку часов. Когда же вы все-таки сумеете прозвониться, то скорость перекачки будет стойко удерживаться на уровне 100-200 cps, что способно внушить отвращение к Интернет любому пользователю, даже самому упорному.

Средняя цена по Москве на услуги Интернет-провайдера ныне оставляет 1.5$ за час работы на линии. Базовый набор услуг при этом включает в себя:

- подключение к Интернет и выделение вам адреса e-mail;
- доступ к телеконференциям;
- использование электронной почты (e-mail);
- дисковое пространство под вашу WWW страницу от 2 Mb и выше;
- техническую поддержку.

Все эти услуги предоставляются бесплатно, а если кто просит за них денег, то он просто жадина и нехороший человек. Дополнительно к тому, некоторые, но очень немногие провайдеры предоставляют доступ в UNIX-shell. Для рядового пользователя это название звучит, должно быть, малопонятно. В двух словах, использование UNIX-shell (если вы выучите десяток команд операционной системы UNIX) способно сделать вашу работу с Интернет удобнее и сэкономить значительные суммы денег.

Какой провайдер лучше?

Самую точную оценку качеству работы провайдера и предоставляемого им доступа в Интернет может дать ваш сосед, который уже работает в сети. Почему именно сосед, а не дальний родственник из Ближнего Зарубежья? — да потому, что сосед сидит на той же АТС, что и вы, и, как следствие, имеет достаточный опыт общения с родной телефонной сетью в применении к возможностям данного провайдера. "Совместимость" вашей АТС и АТС провайдера является одним из основных параметров, влияющих на качество связи.

При этом не надо забывать о количестве входных телефонных линий (их должно быть много, и лучше всего серийные, то есть на одном номере должно бы находиться десять-двадцать-сто линий) и ширине канала в Интернет (чем больше, тем лучше, но не менее 1 Mbit, всевозможные там 128 Kbit и пр. — это несолидно).

Качество модемных входов оценивается методом научного тыка, то бишь прозвоном с тестовым именем и паролем, которые провайдер должен сразу предоставить по вашей просьбе, выраженной в личном обращении либо звонке по телефону (плюс он должен предоставить информацию о ширине канала). То, насколько быстро вы дозвонитесь (по хорошему это должно быть с первого раза) и с какой скоростью ваш модем законнектится с модемом провайдера (желательно — на максимальной скорости вашего модема), и должно определять (наряду с ценой и набором услуг) ваш выбор.

Некоторые провайдеры вместо тестового доступа предоставляют полноценный IP-доступ, с выходом в мир WWW, FTP и прочими сетевыми благами, на ограниченное время (3-5 часов), что позволяет всесторонне оценить качество связи не только с провайдером, но и, через него, со всем миром. Подобный подход к потенциальному клиенту внушает уважение, и его стоит только приветствовать.

Неограниченный доступ: плюсы и минусы

Отдельно стоит сказать о фирмах, продающих unlimited access — неограниченный доступ к сети за фиксированную плату (в течение месяца можно просидеть в сети 100 часов, можно час, — сумма оплаты от этого не изменится).

Звучит оно, конечно, весьма привлекательно, и весь цивилизованный мир давно уже работает только по названной схеме. Например, в США средняя цена составляет 20$ в месяц за unlimited access; в Москве эта сумма значительно выше, но если вы проводите много времени в сети и мало времени уходит на дозвонку, то это — идеальный вариант. Казалось бы, идеальный...

Увы, суровая действительность есть суровая действительность, а утопия бывает только в утопических сказках. Практика показывает, что подобный замечательный провайдер набирает пользователей гораздо больше, чем может нормально обслуживать (ведь клиенты идут!!! валом валят!!! а деньгу зашибать надо, а новые линии вводить особого желания нет...), и вскоре вы обречены дозваниваться по часу — по два и получить высшее эстетическое наслаждение от постоянно звучащего сигнала "busy".

От теории к практике

Подведем промежуточный итог. Итог таков: берете список провайдеров, обзваниваете их, спрашиваете о цене, получаете тестовый логин/пароль. Затем в течение двух дней в разное время суток тестируете модемные входы. И на третий день оформляете договор с провайдером, если оно того стоит.

В принципе, это все. Остается только вопрос настройки компьютера для работы в Интернет. Но сегодня это доступно даже начинающему, так как:

а) каждый провайдер предоставляет пакет необходимого софта и подробные инструкции по его установке;

б) этот софт вам абсолютно не нужен, потому как Windows 95, который, скорее всего установлен на вашей машине (крики must die! прошу оставить при себе), содержит все необходимое для работы в Интернет. Единственное, что потребуется, так это два раза щелкнуть на иконке Internet на десктопе и выполнить все, что компьютер от вас попросит: вставить дистрибутив Windows 95, указать номер телефона провайдера, его DNS, ваши логин и пароль (все это указано на листочке, выданном при регистрации у выбранного провайдера). После этого — перегрузите компьютер, и добро пожаловать в Интернет.

Позднее вы найдете много разного софта для работы с Сетью в самой Сети. Совершенно бесплатно. Пара адресов: www.windows95.com, www.tucows.com — залежи всего!

До встречи в Сети,
пишите timofei@geocities.com,
искренне ваш,
Тимофей Макарыч

303 игровых сайта Интернет

Данный перечень Интернет-сайтов трехсот разрабатывающих и издающих игры компаний является уникальным, значительно превосходя по своему обьему тематические списки любого поискового сервера в мире. На составление данного перечня у нас ушло два месяца.

Редакция ручается за то, что все приводимые ссылки проверены и работоспособны. Если у нас оказывалась непроверенная ссылка (например, почему-то не было доступа на страницы Viacom, Trimark), то она попросту не ставилась.

Гл.ред.

#

21st Century Entertainment	http://www.21stcent.com
3D Realms	http://www.3drealms.com
3DO	http://www.3do.com
47-Tech	http://www.47-tek.com
5D Games	http://www.5dgames.com
7th Level	http://www.7thlevel.com

A

Access Software	http://www.accesssoftware.com
Accidental Software	http://www.accidental.com
Acclaim Entertainment	http://www.acclaimnation.com
Accolade	http://www.accolade.com
Action Forms	http://www.gu.kiev.ua/Chasm
Activision	http://www.activision.com
Actual Entertainment	http://www.actualentertainment.com
Adrenalin Entertainment	http://www.adrenalin.com
AD Studios	http://134.83.128.48/~empgdda/ad/adhome.htm
Akella	http://www.akella.com
Alien Software	http://www.aliensoft.com
Alive Software	http://www.alivesoft.com
Amber Company	http://www.amber.ru
American Laser Games	http://www.algames.com
Anarchy Entertainment	http://www.anarchyent.com
Anark	http://www.anark.com
Ant Software	http://www.antsoftware.com
Apogee Software	http://www.apogee1.com
Argonaut Software	http://www.argonaut.com
Arsenal Interactive	http://www.arsenalpub.com
Art Data Interactive	http://www.artdata.com
ASC Games (American Softworks)	http://www.ascgames.com
Astron Publishing	http://www.astronpub.com
Asylum Entertainment	http://www.asyluminc.com
Atomic Games	http://www.atomic.com
Audiogenic Software	http://www.audiogenic.com
Auric Vision	http://www.auricvision.com
Avalon Hill	http://www.avalonhill.com

B

BadgerCom Software	http://www.badgercom.com
Beam Software	http://www.beam.com.au
Berkeley Systems	http://www.berksys.com
Bethesda Softworks	http://www.bethsoft.com
Bevelstone Productions	http://www.login.dknet.dk/~bvlstone
Beyond Games	http://www.beyondgames.com
Beyond Reality	http://www.beyond-reality.com
BFM Software	http://www.bfmsoft.com
Big Red Software	http://www.worldserver.pipex.com/bigred
Big Time Software	http://www.bigtimesoftware.com
BioWare Corp.	http://www.bioware.com
Bitmap Brothers	http://www.bitmap-brothers.co.uk
Black Ops Entertainment	http://www.blackops.com
Blizzard Entertainment	http://www.blizzard.com
Bloodlust Software	http://www2.southwind.net/~bldlust
Blue Byte	http://www.bluebyte.com
Bolt Action Software	http://www.bolt-action.com
Brady Games Basement	http://www.mcp.com/brady
Broderbund	http://www.broderbund.com
Brooklyn Multimedia	http://www.byronpreiss.com/brook/brook.htm
Buka Entertainment	http://www.buka.com
BullFrog Productions	http://www.bullfrog.co.uk
Bungie Software	http://www.bungie.com

C

Carr Software	http://www.carrsoft.com
Cascoly Software	http://www.cascoly.com
CatWare	http://www.catware.com
CaveDog Entertainment	http://www.cavedog.com
Cerberus Development	http://www.cerbdev.com
Champ Programming	http://www.champgames.com
Chaos Software Productions	http://www.mbnet.mb.ca/chaos
Charybdis Enterprises	http://www.charybdis.com
Cheapware	http://www.cheapware.com
Codemasters	http://www.codemasters.com
Crack dot Com	http://www.crack.com
Criterion Studios	http://www.csl.com
CroTeam	http://www.croteam.com
Cryo Interactive	http://www.cryo-interactive.fr
Crysalis Software	http://www.crysalis.com
Crystal Dynamics	http://www.crystald.com
CUC Software	http://www.cucsoftware.com
CW Software	http://www.nccn.net/~cwsoft
Cyan Inc.	http://www.cyan.com
CyberDreams (MGM property)	http://www.mgmua.com
CyberFlix	http://www.cyberflix.com
Cyberlife Technology	http://www.cyberlife.co.uk
Cyberlore Studios	http://www.cyberlore-studios.com

D

Davidson & Associates	http://www.davd.com
Delta Tao	http://www.outland.com/deltatao
Digi4Fun Corporation	http://www.digi4fun.li
DigiFX Interactive	http://www.digifx.net
Digital Animations	http://www.digital-animations.co.uk

Digital Extremes	http://www.extremes.on.ca
Digital Image Design (DID)	http://www.did.com
Digital Lobster	http://www.dlobster.com
Digital Nightmares	http://www.informatik.uni-oldenburg.de/~miha
D'India Software	http://www.ax.com/dindia
Discovery Channel Multimedia	http://www.multimedia.discovery.com
Disney Interactive	http://www.disney.com
Diversions Software	http://www.divsoft.com
DMA Design	http://www.dma-design.com
DOKA	http://www.doka.ru
Dongleware Publishing	http://www.dongleware.de
Dreamers Guild	http://www.dreamersguild.com
DreamWorks Interactive	http://www.dreamworksgames.com
DynoTech Software	http://www.dyno1.com

E

Eidetic	http://www.eidetic.com
Eidos Interactive	http://www.eidosinteractive.com
Electronic Arts	http://www.ea.com
Emerald Software	http://www.emeraldsw.com
Empire Interactive	http://www.empire.co.uk
Enlight Software	http://www.enlight.com
Ensemble Studios	http://www.ensemble.net/studios
Epic MegaGames	http://www.epicgames.com
Eurocom	http://www.eurodltd.co.uk
Europress	http://www.europress.co.uk

F

Fenris Wolf Electronic Games	http://www.fenriswolf.com
Firaxis Software	http://www.firaxis.com
Firestorm Productions	http://www.fstorm.com
FormGen Publishing	http://www.formgen.com
FOX Interactive Inc.	http://www.foxinteractive.com
FunCom	http://www.funcom.no
FunSoft	http://www.softgold.com
Future Endeavors	http://www.endeavors.com

G

Game Factory	http://www.gamefactory.com
GameTek	http://www.gametek.com
Girl Games	http://www.girlgamesinc.com
GoldTree Enterprises	http://www.goldtree.com
GOTO Software	http://www.goto.co.uk
Graphic Simulations	http://www.graphsim.com
Graphix Zone	http://www.gzone.com
Gravity	http://www.gravity.com
Gray Design Associates	http://www.dgray.com
Gremlin Interactive	http://www.gremlin.co.uk
Grolier Interactive	http://www.gi.grolier.com
Gryphon Software Corporation	http://www.gryphonsw.com
GT Interactive	http://www.gtgames.com

H

Hasbro Interactive	http://www.hasbro.com
Head Games Publishing	http://www.headgames.net
Her Interactive	http://www.her-online.com
High Voltage Software	http://www.high-voltage.com
Holistic Design	http://www.holistic-design.com
HPS Simulations	http://www.hpssims.com
Humongous Entertainment	http://www.humongous.com

I

id Software	http://www.idsoftware.com
Ikarion	http://www.ikarion.com
Imaginative Illusions	http://www.angelfire.com/id/imaginative
I-Motion	http://www.imotion.com
Inscape	http://www.inscape.com
Intelligent Games	http://www.igl.co.uk
Interactive Creations Inc.	http://www.icigames.com
Interactive Magic	http://www.imagicgames.com
Interplay	http://www.interplay.com
Ionos Inc.	http://www.ionos.com
Ion Storm	http://www.ionstorm.com

J

Jane's Combat Simulations	http://www.janes.ea.com
Jumpin' Jack Software	http://www.jumpinjack.com
JV Games	http://www.jvgames.com

K

Kalisto	http://www.kalisto.com
Kesmai	http://www.kesmai.com
Kinesoft Development	http://www.kinesoft.com
Knowledge Adventure	http://www.adventure.com
KOEI Corp.	http://www.koeigames.com
Konami	http://www.konami.com

L

LavaMind	http://www.lavamind.com
The Learning Company	http://www.learningco.inter.net
Legend Entertainment	http://www.legendent.com
Logic Factory	http://www.logicfactory.com
LogicWare	http://www.logicware.com
Looking Glass Technologies	http://www.lglass.com
LucasArts	http://www.lucasarts.com

M

Magnet Interactive	http://www.magnet.com
Maxis	http://www.maxis.com
MECC	http://www.mecc.com
Mechadeus	http://www.mechadeus.com
MediaAge Software	http://www.mediaage.com
Media Station	http://www.mediastation.com
Megamedia Corporation	http://www.megamed.com
Mega-Tech Software	http://www.megatech-software.com
Melbourne House	http://www.melbournehouse.com
Memorex Software	http://www.mrxsoftware.com
Merit Studios	http://www.softdisk.com/comp/merit
Microids	http://www.microids.com
Microforum	http://www.microforum.com
Microleague Multimedia, Inc	http://www.microsports.com
Microprose	http://www.microprose.com
Microsoft	http://www.microsoft.com
Midway Home Entertainment	http://www.midway.com
Military Simulations Inc.	http://www.military-sim.com
Millenium Interactive (SONY)	http://www.millennium.co.uk
Mindscape	http://www.mindscape.com
Mind Shear Software	http://www.softdisk.com/comp/mss/
MindSpan Technologies	http://www.mindspan.com/MindSpan
Mirage Media	http://www.atm.com.pl/~mirage
Mirinae Software	http://www.mirinae.co.kr
Mission Studios	http://www.missionstudios.com
Mobeus Designs	http://www.mobeus.com
Mojave	http://www.mogames.com
Monolith Productions	http://www.lith.com
MonsterSoft	http://www.monstersoft.com
Moonlite Software	http://www.synapse.net/~moonlite
Moonrock Software	http://www.moonrock.com
MVP Software	http://www.mvpsoft.com

N

NessySoft	http://www.ping.at/users/nessysoft
Neversoft Entertainment	http://www.neversoft.com
New Media Generation	http://www.nmg.ru

New World Computing	http://www.3do.com/nwcomputing
Nikita Ltd.	http://www.nikita.ru
Nine Dragoons Software	http://www.ninedragons.com
Nival Entertainment	http://www.nival.ru
NovaLogic	http://www.novalogic.com

O

Ocean Software	http://www.oceanltd.com
One Reality	http://www.onereality.com
Optik Software	http://www.optik.com
Origin Systems	http://www.origin.ea.com
OT Sports	http://www.otsports.com
Oxford Softworks	http://www.demon.co.uk/oxford-soft

P

Papyrus Design Group (SIERRA)	http://www.sierra.com
Parallax Software	http://www.pxsoftware.com
Phantagram	http://www.phantagram.com
Pie In The Sky Software	http://www.catalog.com/psky
Player 1	http://www.player1.com
Playmates Int. Entertainment	http://www.playmatestoys.com
Presage Software	
Presto Studios	http://www.prestostudios.com
Probe Entertainment	http://www.probe.co.uk
Psygnosis	http://www.psygnosis.com
Pulse Entertainment	http://www.pulsenetwork.com

Q

QuickSilver Software	http://www.quicksilver.com

R

Radical Entertainment	http://www.radical.ca
Random Games	http://www.randomgames.com
Raven Software	http://www.ravensoft.com
Reactor	http://www.reactor1.com
ReadySoft	http://www.readysoft.com
Reality Bytes	http://www.realbytes.com
Reality Studios	http://www.purple.co.uk/purplet/reality
Real World Games	http://www.realworldgames.com
Remedy Entertainment	http://www.remedy.fi
Revolution Software	http://www.revolution.co.uk
R/GA Digital Studios	http://www.rga.com
Riedel Software Productions	http://www.rspinc.com
Ritual Entertainment	http://www.ritual.com
Rocket Science	http://www.rocketsci.com
Running with Scissors	http://www.runningwithscissors.com

S

Sanctuary Woods	http://www.sanctuary.com
SCi (Sales Curve Interactive)	http://www.sci.com
Screaming Pink	http://www.screamingpink.com
SEGA Entertainment	http://www.sega.com
SegaSoft	http://www.segasoft.com
Shiny Entertainment	http://www.shiny.com
Sierra On-Line	http://www.sierra.com
Silicon Commander Games	http://www.silicmdr.com
Silicon Knights	http://www.vaxxine.com/siliconknights
Silver Creek Entertainment	http://www.chatlink.com/~starlite
Simulmondo	http://www.simul.it
Sir-Tech Software	http://www.sir-tech.com
Smart Games	http://www.smartgames.com
Smokin' Digital	http://www.smokin.com
SoftDisk Publishing	http://www.softdisk.com/sd
Software Dynamics	http://www.cadvision.com/inspace
Software Storm	http://www.software-storm.com
Solid State	http://www.solidstate.com/~sstate
Sony Electronic Publishing	http://www.sepc.sony.com
SouthPeak Interactive	http://www.southpeak.com
Spectrum Holobyte (Microprose)	http://www.holobyte.com
SpiderWeb Software	http://www.spidweb.com
Stanley Associates	http://www.stanleyassoc.com
Stardock Systems	http://www.stardock.com
Starplay Games	http://www.starplay.com
Stormfront Studios	http://www.stormfrontstudios.com
Strategic Simulations Inc. (SSI)	http://www.ssionline.com
Strategic Studios Group (SSG)	http://www.ssg.com.au
SunSoft	http://www.sunsoft-games.com
SW Games	http://www.swgames.com

T

Take2 Interactive	http://www.take2games.com
TalonSoft	http://www.talonsoft.com
Team 17	http://www.team17.com
TeleGame Publishing	http://www.telegames.com
Telstar	http://www.telstar.co.uk
Terminal Reality	http://www.terminalreality.com
TerraGlyph Interactive Studios	http://www.terraglyph.com
T-HQ	http://www.thq.com
Time Warner Electronic Publishing	http://www.pathfinder.com
Titanic Entertainment	http://www.titanic.com
Titus	http://www.titusgames.com
Trecision	http://www.trecision.com
Trylobyte	http://www.tbyte.com
Tsunami Media	http://www.tsumedia.com
Twilight Zone Software	http://www.tzsoft.no

U

Ubi Soft	http://www.ubisoft.com
UDS	http://www.uds.se
Utopia Technologies	http://www.utopiatech.com

V

Valve Software	http://www.valvesoftware.com
Vic Tokai (Nova Spring)	http://www.victokai.com
Vipah Interactive	http://www.vipah.com
Viper Byte	http://web.idirect.com/~sassy
Virgin Interactive Entertainment	http://www.vie.com
Virtual Adventures	http://www.virtuadv.com
Vision Software	http://www.vision.co.nz
VR Sports	http://www.vrsports.com

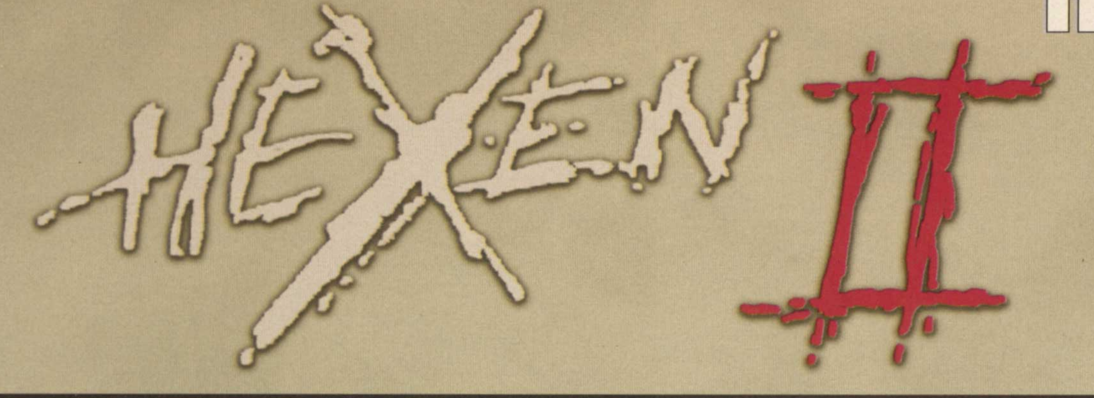
W

Wanderlust Interactive	http://www.wanderlust.com
Warner Active	http://www.warneractive.com
Webfoot Technologies	http://www.webfootgames.com
Westwood Studios	http://www.westwood.com
Williams Electronic Games	http://www.wms.com
Windward Studios	http://www.windward.net
WizBang! Software	http://www.wizbang.com

Z

Zed Two	http://www.zedtwo.com
Zenda Studio	http://www.zenda.com
Zombie VR Entertainment	http://www.zombie.com

Составитель
Андрей Шевченко



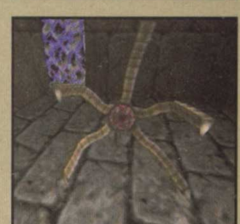




















Жанр: 3D Action + RPG
Системные требования: Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Старшие модели Pentium, 24 Mb RAM, наличие OpenGL-совместимого 3D акселератора
Время выхода полной версии: Середина осени 1997 года
Windows 95/NT v4.0

Много трудного предстоит духу сильному, выносливому духу, которому присуще благословение: силы его стремятся к самому трудному и тяжкому.
Фридрих Ницше

Компания id Software прославилась созданием всемирно-известного и всеми любимого DOOM. А Raven Software прославились играми, сделанными на базе движка от DOOM. Их было две – Heretic и Hexen. Обе они характеризовались значительно доработанной графикой и измененным дизайном уровней (особенно до безумия перенавороченный Hexen), ярко выраженным фэнтезийно-ролевым уклоном и, начиная с Hexen, возможностью прохождения игры разными персонажами. Что же касается Hexen II (издатель — Activision), то он изготовлен уже на базе движка от Quake и, судя по всему, станет логическим завершением трилогии.



Inventory в Hexen II перекочевало преимущественно из Heretic



Третий, еще не приконченный

Heretic и Hexen были основаны на едином сюжете. Из иного измерения явились Драконьи Наездники — Serpent Raiders. Силы Света, представителем которых вы являлись, последовательно прикончили двоих из них, D'Sparil и Korax, в первых двух частях серии. Ныне же грядет битва с последним из них, прозывающимся Eidolon. У него в услужении, ни много ни мало, четыре Всадника Апокалипсиса — Чума, Война, Голод и Смерть. Под их предводительством на стороне Тьмы сражаются толпы исторгнутых из бездн тьмы и ужаса бестий...

Против адовых порождений на сей раз выходят четверо. В прошлых частях серии они не встречались, так что оправдано будет познакомить вас с ними. Их отличают арсеналы холодного и магического оружия (по четыре вида на каждого) и чисто ролевые характеристики: сила (strength), подвижность (dexterity), опыт (experience) и так далее. Причем у каждого из персонажей есть свои уникальные способности, которые становятся доступными по мере прохождения игры; их повышение становится следствием повышения уровня персонажа, что происходит по мере накопления боевого опыта. Чистой воды RPG, иными словами.

Assassin (наемная убийца). Она выросла на улице. Она примкнула к гильдии наемных убийц. Она жила, отнимая жизнь у других, и деньги в ее жизни были первостепенной моральной ценностью. Благие намерения ей не свойственны. Она вышла на борьбу против Eidolon, так как прослышала о несметных богатствах, награбленных чудовищным наездником в разоренных им городах.

Assassin достигла вершин мастерства во владении кинжалом, который является ее излюбленным оружием. Второй вид используемого ею оружия — шипастые гранаты, весьма сходные с аналогичными в Shadow Warrior (хотя, вообще-то, гранаты в мире фэнтези — уже чересчур!). Добавьте к этому классический арбалет а-ля Heretic, обладающий совершенно бесподобной скорострельностью (разработчики зафанатели от Rogue из Diablo?), и магический посох, бьющий огненными сгустками.

Особые свойства Assassin: способности незаметно подкрадываться к монстрам и успешно прятаться в тени.

Crusader (крестоносец). Истинный альтруист. Crusader помогал всем и вся, используя Силу Света, но не мог помочь всем страждущим, так как страждущих было слишком много. Решив, что всех не перелечишь и что толковее будет ударить зло под корень, Crusader бросил вызов Силам Тьмы.

Крестоносец специализируется на магии, поэтому у него всего один вид холодного оружия, а именно — молот, служащий для ведения боя на ближних дистанциях. Второй вид оружия – замораживающий посох (Freezer из Duke Nukem 3D?); если хорошенько проморозить из него противника, то тот не только потеряет способность двигаться, но и развалится на осколки. Третье орудие сеяния смерти — волшебный посох, поддерживаемый Светом и могущий метать ракетоподобные заряды на весьма внушительную дистанцию (базука, короче говоря). Использованный в паре с Tome of Power, насылает смерчи, поливающие огнем все вокруг (напоминают те, которые насылал в Heretic монстр в форме головы). И последний из списка посохов — напрямую использующий Свет, он бьет невидимыми лучами (вот уж где художники Raven Software проявили все свои таланты!).

Особые свойства Crusader: способности быть временно неуязвимым

и иногда воскресать после смерти по воле богов–покровителей (впрочем, воскрешение случается редковато).

Necromancer (некромант). Черный маг, который провел всю свою жизнь в поисках силы. И однажды сила его стала столь велика, что начала страшить Драконьего Наездника. Eidolon нашел некроманта и почти уничтожил его. Почти — потому как к тому времени некромант уже научился повелевать мертвыми и использовать силы тьмы в целях маскировки... Некромант выжил. Он восстановил свою мощь. И отправился мстить.

Первое оружие: серпообразная коса, которой легко отбиваться от монстров, будучи зажатым у стены или в тупике. Второе и третье оружие – раскрытая книга с заклинаниями черной магии (напоминает Witchaven), одно из которых пускает огненный шар, а другое отбирает у противника жизненную силу. Самой грозное оружие – посох, выстреливающий сгустками маны.

Особые свойства Necromancer: способность внушать страх противнику и умение воскрешать мертвых, которые затем будут следовать за хозяином и выполнять любую его волю.

Paladin (паладин). Нашествие Тьмы погубило многих друзей паладина, а сам он очутился в изгнании. Паладин всегда поклонялся силе жизни и не мог просто так обрушиться на врага. Некоторое время он пытался осмыслить ситуацию. Потратив на это немалую толику своего праведного существования, паладин пришел к выводу, что Eidolon исповедует неверные взгляды на жизнь и все, что с ней связано. И тогда паладин решается на встречу с Eidolon'ом в целях обмена мнениями по данному вопросу.



■ По курсу справа — овца. Мирное животное, вреда не причиняет, может быть использовано как мишень для тренировочной стрельбы

Первое оружие для обмена мнениями — пара частично окольцованных металлом кулаков а–ля Fighter в Hexen. Второй предмет дискуссии – классический меч, который вкупе с Tome of Power способен метать молнии. Третий стимулятор обсуждения – метательные секиры, способные многократно отскакивать от стен (и снова на ум приходит Witchaven). С Tome of Power секир летит сразу три. Последний вид убеждения – крест, пускающий огненные шары.

Особые свойства Paladin: способность лечить себя и устойчивость к внешним вредоносным воздействиям (как бы выставляет щит).



■ Падший Ангел. Полупрозрачная особь женского пола, которую можно сделать вполне материальной (как это видно на скрине), уменьшив через консоль Hexen II параметр прозрачности (до 0.8); но при этом непрозрачной станет также и вода

Америка, Рим, Египет и Европа

Вам предстоит пройти четыре эпизода: Meso-American (Америка), Egyptian (Древний Египет), Greco-Roman (Греко–Римская империя) и Medieval Europe

Интернет

Дополнительную информацию по Hexen II вы найдете на следующих сайтах:
http://www.activision.com/games/action/hexenII/
http://www.hexen2.com
http://www.ravensoft.com

(Средневековая Европа). В Hexen II частично реализован принцип нелинейной архитектуры уровней: вы можете вернуться на пройденные уровни с целью дособирать какие–либо предметы либо добить особо разозлившего монстра, на которого ранее не хватало магических "патронов". Всего уровней — в районе 30, плюс несколько специально для multiplayer.

В конце каждого из эпизодов вам предстоит встреча с одним из наместников Eidolon'a (они же — Всадники Апокалипсиса). И уже напоследок, когда все бесчисленные скопища нечисти будут повержены, против вас выйдет сам Eidolon.

Вместе с выбором персонажа начинается игра. Все разговоры о том, что для каждого персонажа будут свои собственные уровни, не имеют под собой реальной почвы: уровни одинаковые, а вот расстановка оружия, боеприпасов и монстров может в некоторой степени меняться в зависимости от выбора персонажа.

Боеприпасов имеется всего два типа – "синяя" мана и "зеленая" мана. Некоторые виды оружия используют один тип маны, некоторые другой, а есть и такие, которые оба разом. По уровням мана разбросана в виде цветных шариков, висящих в воздухе (аналогично Hexen). Причем их количество ограничено, видимо с целью того, чтобы игроки дрались с монстрами преимущественно колюще–режущими видами оружия. В принципе, это честно, так как число монстров уменьшено и все больше схваток происходит один на один. Правда, интеллект монстров, несмотря на заявления Raven Software, отнюдь не возрос до невиданных прежде высот, и временами возникает мысль, что уж лучше бы бой происходил с привычной толпой клыкастых и шипастых идиотов, которым количество окупает отсутствие разума.

Зато в Hexen II стало больше различных противников, некоторые из которых обладают уникальными особенностями. Например, Skull Wizards способны к телепортации (как Raider без Serpent'a в Heretic). С другой стороны, есть множество одинаковых монстров, различающихся лишь цветовой окраской и боевыми качествами (каменные, железные и бронзовые големы; многоцветные пауки и скорпионы; огненные и ледяные импы — трудноуязвимые крылатые твари, плюющиеся соответственно огнем или ледяными глыбами). Не забыт и легкий эротический элемент, который сейчас можно обнаружить чуть ли не в каждой action игре: падшие ангелы — полупрозрачные девицы, которых достаточно трудно разглядеть в тени (впрочем, опасности они не представляют, так как испускаемые ими огненные шары не наносят серьезного ущерба).

Мы отвлеклись на описание противников — вернемся к предметам. Как вы уже могли заметить, в Hexen II вернулся Tome of Power из Heretic. Tome of Power модифицирует действие второго, третьего и четвертого орудий уничтожения персонажей; если потратить минуту на арифметические вычисления, получится, что всего в Hexen II присутствует 28 видов оружия. Но, правда, по такому принципу их в Blood, и в Shadow Warrior штук по двадцать пять (ведь тоже применяется усиление воздействия оружия).

Не только Tome of Power явился из Heretic, но и множество других бонусов и артефактов. Создается ощущение, что творческий потенциал Raven Software истощился, оказавшись направленным в первую очередь на дизайн уровней, о котором мы еще поговорим, и на различные ролевые нововведения. Базовые параметры, типа характера действия оружия и предметов, является смешанным вариантом от Heretic и Hexen с упором на первого.

Взорви каменного ангела

Говоря о Hexen II, нельзя не сказать о головоломках. Хотя, признаться, назвать встречающиеся очевидности головоломками язык не поворачивается. Судите сами. Нажимаем кнопку на стене, замаскированную под выступ, тогда открывается кованая дверь в соседнем помещении, бежим туда — за ней кнопка, ее нажатие опускает мост за углом, бежим к мосту за углом... Ну и так далее. Можно, конечно, интерпретировать находящиеся на потолке





■ В Hexen II можно разрушить абсолютное большинство предметов на местности. Сравните: перед вами одно и то же место. До и после...



и полу кнопки как прорыв в дизайне уровней... В действительности же интерес представляют только головоломки в Древнем Египте: громадные часы или набор рубильников. Кстати, рубильники по своей форме изрядно походят на те, что были в Tomb Raider.

В отличие от Quake, мир Hexen II куда как более интерактивный. Повсюду можно встретить множество элементов окружающей среды: бочки и кувшины, сенные блоки, надгробия, кресты и могильные плиты, красивейшие витражи, деревья и кусты, книжные полки и мебель, мирно пасущихся овец и в ужасе бросающихся наутек крыс... Подлинной находкой можно считать огромные статуи: молящийся ангел в средневековом мире и сфинкс в Древнем Египте. А самое главное — абсолютно все объекты (включая статуи и овец) можно изрубить на куски, сжечь, разбить и развеять по ветру, — хватило бы терпения.

Технически это стало возможным благодаря применению объектов в формате .MDL в качестве предметов интерьера. В стандартном Quake таким образом выполнены монстры, а монстров, как известно, можно убить... Для тех, кто еще не уловил суть дела, объясняем на пальцах: рисуется, например, дерево, и обозначается оно как "монстр"; далее ему присваивается некое постоянное местоположение и исключается всякое движение с его стороны. Монстр при уничтожении разлетается на части — и дерево при уничтожении разлетается на части. Всего-то и делов, а эффектно...

Подобный подход приводит и к некоторым другим любопытным моментам. Например, стоит несколько бочек. Вы, в порыве необоснованного гнева, их расстреливаете... Одна из бочек стоит целехонька. Вы охаживаете ее из всех четырех видов оружия — ничего. Как так? А очень просто. Бочки можно двигать. И по сценарию с помощью этой неубиваемой бочки вы должны вскарабкаться на определенный уступ, пододвинув ее к нему.

Большое внимание уделено реалистичности окружающей среды. На скалах встречается плесень, а под водой — колышущиеся водоросли. Водоемы и открытые места, в отличие от Quake, представляют собою холмистые (а не плоские) поверхности. Да и вообще стало много открытых пространств. Прямо таки и жить становится легче и веселее, когда выходишь из темного подземелья после тяжелой битвы и видишь голубое небо и зеленую травку...

Среда Hexen II находится на стыке экзотичности и обыденности: гробницы, катакомбы, церкви, сокровищницы и обители магов перемежаются с такими прозаическими сооружениями, как мельницы (с вращающимися крыльями), замки, библиотеки, кузницы. Конечно же, многие постройки повторяются в различных местах уровней, но вряд ли это умаляет заслуги дизайнеров, так как общая планировка всегда оказывается иной и похожесть не замечается.

В целом Hexen II — это не Hexen, где можно было годами блуждать в поисках какого-нибудь завалящего ключа или в поте лица своего обшаривать все стены на предмет обнаружения очередной кнопки. Уровни достаточно обширны и лихо закручены, но проходятся на одном дыхании, "тупиковых" участков почти не встречается. Если бы не несколько видов и подвидов всяческих карточек и ключей, то можно было бы сказать, что Raven Software в планировке уровней вернулись к уровню сложности Heretic. Должно быть, учли многочисленные просьбы игроков, которые пачками сыпались на их e-mail после выхода Hexen.

Винт мигает — будет драка!

Как и следовало ожидать, quake'овский движок использован в Hexen II на всю катушку и, как вы могли видеть, добавлено множество вещей, которых в самом Quake даже и не наблюдалось.

Прозрачная вода, привычная для владельцев 3Dfx, наконец-таки реализована программно, и, что самое удивительное, без особого торможения на обычной машине.

Разработчики ручались за то, что все текстуры будут стилизованы под соответствующую среду (то есть в Египте — египетские, и так далее в том же духе). Не обманули — так оно и есть. Текстуры стали гораздо более пестрыми и цветными, нежели в Quake. И теперь на одном уровне вместо 30-40 текстур, как это было в Quake, используется 100-140, в связи с чем размер уровней возрос до 2-3 мегабайт (разработчики говорили, что если на генерацию одного уровня DOOM уходила 1 минута, то в Hexen II на эту же операцию требуется 30 часов). Правда, один уровень в итоге может грузиться по минуте и даже больше. И еще. Теперь, приближаясь к двери и замечая, что игра начинает что-то лихорадочно подгружать с диска, можно догадаться, что сейчас состоятся очередная встреча с монстрами (такого, конечно же, в Quake не наблюдалось).

Отдельного разговора заслуживает запуск с 3D акселератором. Мы тестировали игру с Diamond 3D Monster. Hexen II с акселерацией не только значительно ускоряется, но и выдает совершенно великолепное изображение, которое, возможно, окажется даже более качественным, чем планируемое в Unreal, Prey и им подобных.

Звуковые эффекты в Hexen II также полностью переработаны, однако крики монстров страдают однообразностью. Хорошо хоть — разные персонажи озвучены неодинаково. Музыка — опять же ничего особенного. Современные ритмы, исполняемые на старинных инструментах. Для каждой эпохи и местности, конечно же, свои мелодии.



Редчайший случай: бой против нескольких противников сразу. Чаще всего за раз приходится бороться с одним-двумя, не больше

Итоговое слово

Мы не будем останавливаться на multiplayer, так как в альфа-версии он не поддерживается (кого интересует — планируется 16 игроков по сети и, возможно, до 32 через Интернет, если для Hexen II будет создан аналог серверов QuakeWorld; опять же предполагается, что, убив противника, игрок будет завладевать теми предметами, которые тот нес, — аналогично Diablo на Battle.net).



И подведем итоги (которые, правда, могут и измениться по выходу полной версии). Hexen II оказался именно таким, каким его и ждали. Такое ощущение, что его появление было предрешено заранее. Спорных моментов было только два: сложность уровней и общее качество графики. По обоим пунктам Raven Software оказались на высоте.

Что же касается всего остального... Сомнительно, чтобы Hexen II взошел на уровень "классика всех времен и народов". Слишком мало нововведений было сделано в игровой процесс, слишком много повторений из первых двух частей трилогии.



Наш прогноз таков. В Hexen II будут играть запоем до выхода Unreal, Quake II и других. Как только они появятся — творение Raven Software отодвинется на второй план. А если учесть, что официальный релиз Hexen II должен состояться только в сентябре-октябре, одновременно с Unreal... Впрочем, не станем спешить с окончательными выводами. Возможно, что-нибудь еще и изменится.

Роман Викторов
Роман Кутузов
Иван Самойлов





REVIEW

Advanced Dungeons & Dragons

Iron & Blood

warriors of Ravenloft

Жанр: 3D файтинг с элементами RPG
Системные требования: Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 166 — 200, джойстик
DOS

Iron & Blood — очередной 3D файтинг, пришедший на PC с приставок и притащивший вместе с собой неизбывное бремя сверхвысоких системных требований. Изданный на Acclaim и разработанный на Take 2 Interactive, Iron & Blood выделяется несколькими достаточно оригинальными преимуществами, которые бы сделали его хитом, если бы не ряд куда как менее оригинальных недостатков.

Во имя Зла да свершится правосудие!

Непобедимый Рыцарь Смерти, Лорд Soth, оказался пойман в западню в Стране Туманов. Раньше у него были свои земли, где творились ужасы, подобных которым не знало королевство Равенлофт, у него было воинство и гигантская сила, с которой вынуждены были мириться все ближайшие (да и не только) замки и княжества. Но однажды Король Вампиров, Strahd fon Zarovich, с помощью своего сенешаля, призрака Caradoc, заманил его в обиталище туманов, и Soth оказался связан вечным проклятием, обрекавшим его на существование в заколдованной стране...

Но даже и Король Вампиров был уязвим. Холоднокожий призрачный эстет, Strahd был способен к любви, такой же вечной, как и он сам. Король любил смертную. Ее звали Татьяна. Единожды прожив жизнь, они умирала обычной человеческой смертью, и затем Король терпеливо ждал несколько веков, пока она снова воспрянет к жизни, из омута снов воплотившись в мир реальности. И вот час настал.

Татьяна уже идет по земле. Она направляется в Страну Туманов; слуги Рыцаря Смерти схватят ее раньше, чем она доберется до своего нетленного возлюбленного, и будут удерживать, пока не свершится месть. Что произойдет при этом с Королем? Самое страшное, что только может: он потеряет самообладание. И станет уязвим.

Лорд Soth призывает восьмерых своих лучших воинов, олицетворяющих самые глубинные страхи обитателей Равенлофта. Urgo, отвратительная горгулья; Ardrus, скелетный воин; Sasha, волк-оборотень; Nym Pymplee, гоблин; Balthazaar, гигант с огромным топором в руках; Kaurik, вечный боец, носящий маску из кожи своих жертв; Balok, черный рыцарь; Stellerex, чернокнижник, один из сильнейших в Равенлофте.

"Мои миньоны, — говорит Soth, — у меня есть для вас простое поручение. Выполните его, и я дам вам свободу".

Они не до конца верят его слову. Они не уверены, что смогут одолеть Короля Вампиров. Но они соглашаются исполнить возложенную на них миссию, потому как он — их повелитель.

Но если даже они не сумеют, то Soth готовится наслать на Короля двух демонов, по неосторожности забредших в его владения и попавших под чары смерти...





■ Скелетный воин: безотказное орудие против боссов, да и против любых AI персонажей

Для положения осужденного Рыцарь Смерти устроился не так уж и плохо. У него было свое небольшое королевство, в котором он создал новое воинство смерти, состоявшее из воинов-скелетов, которые ранее были доблестными и благородными паладинами... Но разве могло это сравниться с тем величием, которое отнял у него Strahd!

И стоит ли говорить, что Рыцарь Смерти мечтал о мести! Он мечтал всадить кинжал в самую глубь черного сердца Короля Вампиров — но не мог выйти за пределы своей жалкой обители. Он был бы готов наслать на кровного недруга (впрочем, крови-то у этого недруга как раз и не было...) хотя бы даже и все собранное с таким трудом воинство — но расчетливый и умный Король легко смог бы отбиться от сколь угодно большого числа убийц.

...Прознав о похищении своей возлюбленной и о высланной против него восьмерке, Король Вампиров предпринимает совершенно неожиданный шаг. Он напускает туманы на восьмерых героев, возвращающихся с богатой добычи после убиения злобного дракона. Их восемь, и лишь на первый взгляд может показаться, что они — не чета миньонам Рыцаря Смерти. Вот их имена: Torgo, однорукий карлик; Erland, эльфийский лучник; Luthor, паладин; Darius, гладиатор; Xenobia, женщина-воин; Ignatius Max, вор-хоббит; Shinesta, изгнанная эльфийская царевна; и Red Cloud, шаман.

Пространствовав несколько часов под покровом невесть откуда взявшегося тумана, восемь давних друзей и соратников по борьбе оказываются в зачарованном лесу,



■ Двое демонов, вызванные с помощью cheat'ов, активно бьются друг с другом под руководством компьютера

где их вскоре окружает стая волков. Волки не нападают, а лишь следуют за ними на небольшом отдалении. Шаман пробует воззвать к своему богу, чтобы определить, где они находятся, но бог не отвечает. В Стране Туманов нет богов...

Восьмеро доходят до развилки двух дорог, отмеченной двумя высоченными тонкими столбами, на которые нанизаны трупы двоих крестьян. Там они и встречаются с Королем Вампиров.

Они видят в нем монстра — совершенно справедливо, собственно говоря. Они даже не желают с ним разговаривать, хотя Strahd показывает себя самым что ни на есть галантным светским вельможей. Однако они ничего не могут поделать против того факта, что по Стране Туманов можно блуждать столетиями, не находя выхода. Разве что эльфы, одаренные бессмертием, смогут найти выход из туманной ловушки...

Король Вампиров обещает, что выведет их из Страны Туманов. Выведет в случае, если они уничтожат тех восьмерых убийц, которых выслал против него Рыцарь Смерти. Король дает им слово — и они, за неимением других альтернатив, соглашаются.

...Возвращаясь в свой замок, Strahd улыбается. Дураки, думает он. Strahd прикидывал, не стоит ли применить к ним контроль над разумом и тем самым заполучить себе верных и преданных рабов, но отказался от этого плана, так как это замедлило бы их реакции — недопустимый просчет. Strahd решил сначала поговорить — но даже и рассчитывать не мог на столь скорый успех.

Что ж, он дал им слово — вывести с зачарованных земель в случае, если они выполнят возложенную на них задачу. У Короля Вампира есть свой кодекс чести, и он намерен исполнить то, что сказал. Он выведет восьмерых (точнее тех из восьми, кто выживет) из туманных земель. И из всех других земель тоже...

Дальше, по сюжетной концепции, начинается сама игра.

Кровь и железо

Как многие из вас уже поняли, Iron & Blood основан на среде AD&D, зовущейся Равенлофт (Ravenloft). Из нее пришли все шестнадцать персонажей, участвующих в поединках. Сшибаются две группы: посланники Рыцаря Смерти и разношерстная группа из мистических существ (эльфы, карлики) и людей. Первая же отличительная черта Iron & Blood: участники одной партии никогда не дерутся друг с другом

В игре есть три режима: тренировочный, head-to-head и кампания; разумеется, основной интерес представляет последний из названных режимов.

Разговор о кампании начать стоит с того, что в Iron & Blood есть масса настраиваемых параметров, начиная от искусственного интеллекта (можно задавать опыт противников и их тактику: агрессивная, оборонительная, разумная...) и заканчивая величиной игрового поля, количеством жизней для каждого персонажа, величиной его жизни и так далее.

Среди настроек — также и численность команды (от трех до шести бойцов). Допустим, вы решили ограничиться минимумом — четырьмя бойцами, и выставили параметр "две жизни" при "200 хитпоинтах".

Что ж, рассмотрим на примере кампании то, как происходит игра.

Начинается все с выбора персонажей. Допустим, мы приняли сторону Зла, то бишь Рыцаря Смерти, и осуществляем выбор среди его адских посланников. Набрать можно лишь четверых — против них выставляются, соответственно, воины Добра (впрочем, учитывая стоящего за ними Вампира, сравнение с Добром можно считать весьма относительным).





■ В Iron & Blood есть небольшой баг: иногда персонажи игрока перестают вести бой и переключаются в стандартную позу, которая следует при убиении противника; при этом второй персонаж не нападает на "отключившегося" бойца, яростно наворачивая вокруг него кульбиты из области художественной гимнастики

Дальше мы выбираем бойца для первого боя, противник — своего, и начинается раунд.

Можно ставить ограничение по времени на раунд; можно играть без ограничений, то есть с бесконечным временем. Рекомендуется второй вариант (думается, что 99 секунд Mortal Kombat уже у всех в печенках сидят). Бой весьма долго длится для трехмерного файтинга — впрочем, его длительность зависит от числа хитпоинтов



■ Что может жалкая эльфийка, будь она хоть трижды царевна, против меня, оборотня!!!

REVIEW

у персонажей. При пятистах можно сражаться минут десять.

Выставленная на максимум (по площади) арена позволяет чувствовать себя на ней достаточно вольготно. Приятно и то, что вылететь за ее пределы нельзя: она ограждена магическим кольцом, попытка переступить (перевалиться, перекувырнуться) через которое вызывает силовую стену, повергающее неосторожного бойца в шок (то бишь он пластом падает на арену и сколько-то секунд лежит аки камень). Что интересно: если на силовой круг его столкнул противник, то в нокаут уходят оба, хотя жизнь теряет лишь тот, которого "толкнули". Если же боец сам влетает на круг по неосторожности, то, что ж... Его противник получает отличный шанс для нанесения удара из области "бей лежачего": прыжок повыше и мечом в спинку поглубже.

Разумеется, бой происходит с применением мечей, топоров, луков (лук у эльфа — причем сей сучковатый предмет используется преимущественно как дубинка) и прочих подобных колюще-режущих аксессуаров. Правда, некоторые личности, типа оборотня и горгульи, предпочитают драться врожденным оружием, то бишь когтями, но они в явном меньшинстве.

Помимо оружия, для нанесения увечий применяются ноги — причем очень часто удар наносится сразу обеими ногами (чтоб больнее было, наверное... или чтоб было проще поднырнуть под собственное оружие).

Ударов в Iron & Blood — целая куча. Куда там Rise of the Robots 2 со своими шестью! Около двадцати основных ударов, 3 комбо и еще кое-какие сюрпризы. А в дополнение к тому, конечно же, присутствуют также и суперприемы, которые нами пока что малоизученны, а потому в данной статье обсуждению не подлежат (если найдем все — опубликуем в дальнейших номерах журнала).





■ Что бы это могло значить? :-)

Присутствует в Iron & Blood и магия. Двух типов, не считая артефактов. Артефакты уникальны для каждой арены, а арен столько же, сколько есть персонажей, потому как у каждого — свой собственная. Впрочем, лучше по порядку.

Магия бывает двух видов: Magic Ability и Arcane Power. Технология ее применения для всех персонажей одинакова (используются стандартные клавиши), характер воздействия — абсолютно различный. Важно также и то, что магические способности зависят от достигнутого персонажем в ходе проведенных боев уровня.

Что касается артефактов, то изначально они отсутствуют. Для получения артефакта надо нажать BackSpace+Pad2 в момент, когда во время игры раздается некий специфичный звук.



■ Самое эффективное комбо Kaurik'a — вращение по арене с развернутым во всю длину кистенем; карлик делает попытку выйти из зоны развернувшегося смертоносного урагана, однако его подводит малая скорость передвижения (ноги коротки, говоря по-русски)...

Каковы свойства артефактов? Например, у персонажа вдвое уменьшаются шансы на то, что он может быть повержен наземь во время боя, в то время как его "повергающие наземь" атаки достигают цели в два раза чаще. Или, к примеру, активизировав артефакт (единожды за время боя), персонаж начинает постепенно восстанавливать жизнь до максимума — но если в период восстановления он пропустит хотя бы один удар, то процесс прекратится.

Далее — самое важное, что позволяет нам утверждать о ролевой природе Iron & Blood и говорить о его высокой ценности для жанра в целом. Ряд свойств и предметов, однажды заработанных персонажем, сохраняется и в дальнейших боях. Перечислим их.

1) Если у персонажа после боя осталось, например, 154 хитпоинта из 200, то именно с ними он и выйдет на следующий поединок. Однако ведь у вас целая команда (в нашем случае — из четырех персонажей). Пускайте в драку других — тем временем хитпоинты пострадавшего будут постепенно восстанавливаться, пока не вернутся на максимум (то бишь раны заживут).

2) У каждого персонажа изначально фиксированное число жизней — в нашем случае две. Проиграв один бой, он теряет одну жизнь. И может участвовать в любых последующих турнирах с любыми другими персонажами противника.

3) В боях накапливается магический уровень персонажа.

4) Добытые артефакты остаются у игрока. Один из них перед очередным боем может быть вручен персонажу. Если

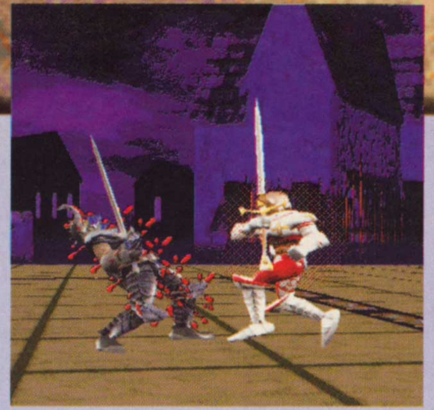
Cheats●Cheats●Cheats●Cheats●Cheats●Cheats

Коды работают только в режимах Head-to-Head и Training. Вводить их следует на экране выбора персонажей.

Ctrl+NumLock, Ctrl+Slash, Ctrl+Star и **Ctrl+Minus** для активизации одного из четырех боссов.

В Head-to-Head, выбрав игру *Human vs. Human* либо *Computer vs. Computer*, можно ввести в игру двух боссов сразу.

IRON & BLOOD



Сталь на сталь, осененный крестным знамением против помеченного живой смертью...

персонаж победит — артефакт остается. Если проиграет — артефакт "сгорает".

5) Самое важное, наверное. Все перечисленное сохраняется во всех будущих компаниях и в режиме Head-to-Head до тех пор, пока в меню настроек вы не выполните Reset по характеристикам персонажей, который вернет все на базовый уровень.

Должно быть, этим можно подвести рассказ об игровой структуре Iron & Blood о том, почему эта игра является весьма и весьма стоящей для просмотра. Все вышеперечисленное действительно и для режима кампании, и для Head-to-Head, однако для режима кампании в чуть большей степени (благодаря изначально командной игре).

Теперь перейдем к тому, почему Iron & Blood только для просмотра и годится.

Против лома нет приема

Увы, увы и еще раз тридцать увы. Играбельность Iron & Blood находится не на самом высоком (мягко говоря) уровне. Обилие приемов приводит к тому, что вы начинаете огульно и не задумываясь применять первые же, которые подвернутся под руку. Дай-ка я по этим четырем клавишам постучу, а теперь вот — по этим же, но с нажатым Enter, — да он никак приспособился к моей тактике! — ну так я присяду и снова по ним же постучу, а там, глядишь, еще и магию какую применю — чтоб самому не скучно было...

Но есть в Iron & Blood и вовсе "уникальный" момент. Выражается он в скелетном воине и ударе, скрывающемся под клавишей < * >. Скелет вооружен кистенем (шар с шипами на цепи). При нажатии на < * > он бьет им перед собой на достойное уважения расстояние с частотой два удара в секунду. Укладывает кого угодно (включая боссов) с любым уровнем AI и любой тактикой без потерь жизни в течение кратчайшего промежутка времени. Вы просто давите на удар, а компьютеры сами лезут на свою смерть, и более того — не блокируют на том расстоянии, до которого добивает кистень. В период боя вы можете смотреть телевизор, есть, целоваться с любимой женщиной — главное не забывать методично жать на вожделенную "звездочку". Какие там артефакты, магия...

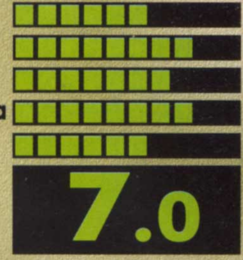
Сюда же стоит отнести и то, что клавиатура в Iron & Blood не переопределяется. Как разработчики придумали, так и будет, извольте пользоваться. Раскладка, правда, неплохая, но серьезного и взыскательного игрока вряд ли устроит. Вообще же, насколько мы можем судить, Iron & Blood ориентирован первым делом на джойстик. И клавиатура — это чисто для тех, кто до сих пор таковым не разжился.

Другой катастрофический момент Iron & Blood — системные требования. В режиме 320x200 графика будет более-менее сносно проворачиваться и на Pentium 100. Но стоит выставить 640x400 или 640x480, а того паче — 800x600 (!), и с трудом хватает мощности Pentium 166. И пусть бойцы в Iron & Blood состоят из трех с половиной тысяч полигонов, пусть они оставляют тени и покрываются кровавыми порезами по мере получения ранений, но если ваш компьютер не тянет на 166, то извините. Вам останется 320x200. А этот режим лучше не включать — уж больно уродлив... Рейтинг, который мы выставили по графике, учитывает чрезмерные системные запросы. Хотя, конечно, режим 800x600 сам по себе можно оценивать только как 10/10. А ведь досадно: камера автоматически выбирает углы обзора, ради одного лишь разнообразия которых уже стоило бы играть, и при этом существует возможность ручного переключения камеры; количество и плавность анимации в игре потрясает; трехмерность абсолютная — это вам не Wargods... А, впрочем, что зря говорить!..

В свете всего вышеизложенного напрашивается несколько странная мысль. Возможно, бремя полностью неиграбельного 3D файтинга Time Warriors, где бои тоже происходили с применением оружия, теперь лежит на всех "оружейных" 3D файтингах, выходящих на PC? Не хотелось бы...

Иван Самойлов

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Ценность для жанра
Мнение автора



Общий рейтинг **7.0**

Время освоения: от 0.5 до 1.5 часов
Знание английского: не требуется

Удары Iron & Blood

Движения
- Прав. Shift ...бег вперед
- Backslash ....бег назад
- Pad8 ....прыжок
- Pad4 ....идти вперед
- Pad6 ....идти назад
- Pad7 ....повернуть налево во время бега
- Pad9 ....повернуть направо во время бега

Combo
Enter+Pad7, Enter+Pad8, Enter+Pad9

Верхние атаки
Enter+NumLock, Enter+Slash, Enter+Star, Enter+Minus

Средние атаки
NumLock, Slash, Star, Minus

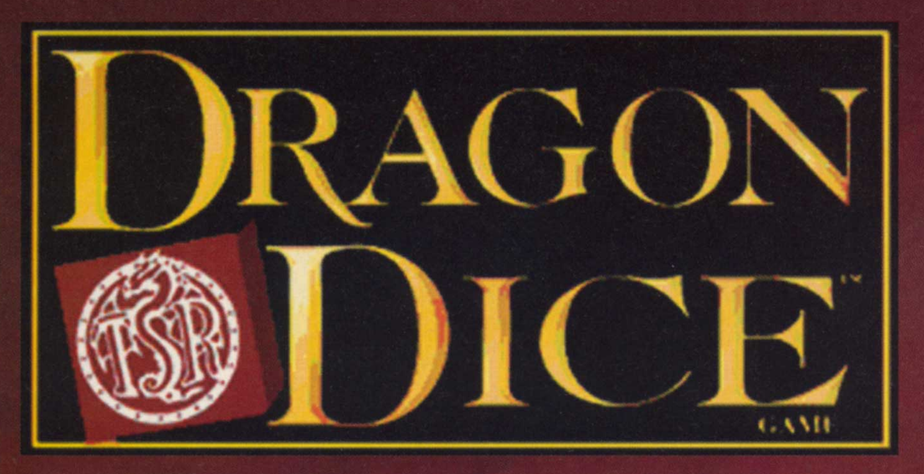
Нижние атаки
Ins+NumLock, Ins+Slash, Ins+Star, Ins+Minus

Атаки в прыжке
Pad8+NumLock, Pad8+Slash, Pad8+Star, Pad8+Minus

Спец.атаки
BackSpace+NumLock, BackSpace+Slash, BackSpace+Star, BackSpace+Minus, BackSpace+Plus
BackSpace+Pad7
Magic Ability
BackSpace+Pad9
Arcane Power

Блоки и уворачивания
- Pad5 ....блок стоя
- Pad2 ....блок сидя
- Ins ....движение на корточках
- Pad1 ....уклониться влево
- Pad3 ....уклониться вправо

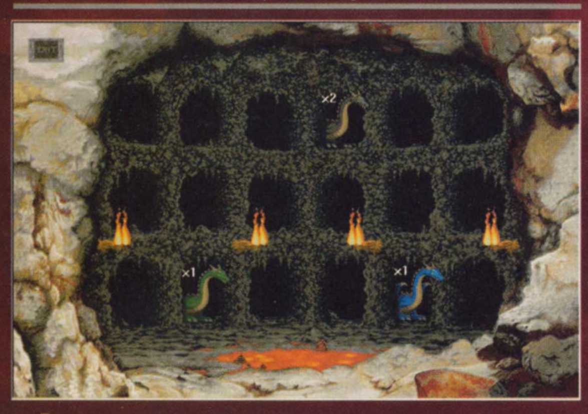
Артефакты
BackSpace+Pad5
применить артефакт
BackSpace+Pad2
взять артефакт



Жанр: Походовая стратегия
Системные требования: 486DX2-66, 8 Mb RAM
Рекомендуется: 486DX4-100
Windows 95

В последнее время пошла мода выпускать компьютерные переложения популярных настольных игр. В первой половине этого года появились две версии Magic: The Gathering (от Microprose и от Acclaim), и вот в июле Interplay сподобились реализовать замешанную на среде AD&D "кубиковую" настольную стратегию Dragon Dice. Многие (и мы в том числе) возлагали на Dragon Dice большие надежды. Как оказалось, совершенно напрасные. Разработчикам не удалось оторваться от настольного прототипа, и Dragon Dice так и остался на уровне настольной игры, непонятно из каких соображений перенесенной на PC. Видимо, все же недостаточно сделать заставки в стиле Фразетты и нарисовать слегка анимированные изображения представителей четырех рас и драконов, недостаточно положить в коробку с игрой мешочек с игральными костями и громогласно заявить о принадлежности к среде AD&D. Нужна еще и играбельность, чтобы игрок не чувствовал себя зрителем, который выполняет набор заранее предрешенных действий, обладая при этом минимальной свободой воли.


■ Ошибочно поставленный дракон атакует свои же войска


■ Драконы разного цвета враждуют друг с другом

Как правило, в стратегической игре самым привлекательным видом действий выступает кампания. В Dragon Dice она организована следующим образом. После выбора расы вам сообщают о предыстории и целях предстоящего эпизода, которые скорее всего сведутся к захвату двух земель или полному истреблению армий противника. Вы оказываетесь на экране карты — пять земель, расставленные армии, замок драконов и т.п. Ваши бойцы — "оживленные" шестигранные кубики. Во время хода вы бросаете их на поле сражения (при этом они трансформируются в магических существ) и по выпавшим граням определяете силу удара, количество доступной магии, степень защиты, возможность осуществить маневр и т.п.

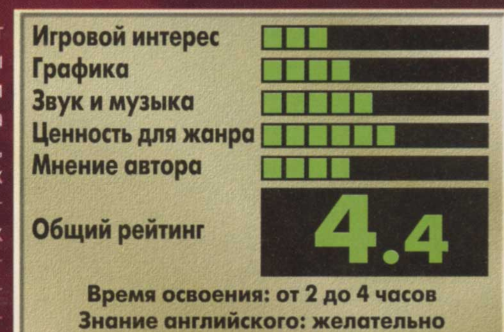
В ответ на ваш бросок следует аналогичное действие со стороны противника. Результат схватки зависит не только от расклада граней, но и от типа местности, расовых особенностей ваших бойцов и, конечно, магии. Она может вмешаться в ход борьбы как по вашему решению, так и совершенно случайно — выпадут магические грани во время очередного броска — получайте поинты маны для сотворения заклинаний. Эти же поинты могут быть израсходованы для привлечения на свою сторону разноцветных драконов или для оживления погибших соратников.

Уже через десять — пятнадцать минут игры ловишь себя на ощущении, возникающем во время двенадцатого просмотра посредственного фильма. С развитием кампании на экране не происходит ничего нового — все та же рука после щелчка мышки бросает кубики, все тот же эльф в сотый раз натягивает лук и все тот же гоблин в двухсотый раз прикрывается щитом. Отключить же анимацию невозможно. То есть такая опция есть, но в этом случае игра сводится к чтению бесконечных текстовых сообщений, где сообщается о ваших успехах и поражениях.

■ Пять цветов — пять типов магии

У настоящих настольных игр есть одна привлекательная особенность — возможность коллекционирования игровых атрибутов. Некоторые карты для Magic: The Gathering стали настоящими раритетами. Мастерски подобранная коллекция способна вызвать восхищение ваших друзей. Это свойство начисто теряется при переносе игры в компьютерную среду. Что же остается? В случае с Dragon Dice — ощущение легкой горечи от несбывшихся ожиданий.

Игорь Бойко



REVIEW



Жанр: Автосимулятор
Системные требования: Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 133, 16 Mb RAM
DOS

GT Racing 97 (издатель Ocean, разработчик Blue Sphere) — симулятор шоссейных гонок спортивных прототипов. Автомобили, существующие в единичном экземпляре или только на бумаге, будоражат и зовут наше воображение. Разработчикам Blue Sphere, вероятно, хорошо известно всеобщее желание попробовать в деле передовые идеи автомобилестроения. Не на бумаге узнать их скоростные характеристики. Вслушаться в пение мощнейшего двигателя. Насладиться гонками по отменным трассам, нисколько не ограничивая себя в скорости. Хотя бы виртуально...

Жизнь замечательных автомобилей

Демонстрация вступительного видеоролика — непременный атрибут жанра. Наконец-то нам предоставляется шанс узнать, что автомобиль предназначен для перемещения по дорогам. Что он умеет тормозить, издавая противные звуки, и трогаться с пробуксовкой. Именно этими откровениями и делится с нами GT Racing 97. Само видео довольно скверно оцифровано и вызывает легкое подозрение о качестве игровой графики. К счастью, оно развеивается сразу при достижении основного меню.

После утрясения формальностей с уровнем сложности и режимом заезда (тренировка или чемпионат) приступаем к выбору автомобилей. Ура, дорвались! Можно прибрать к рукам любого из этих красавцев! Однако тут я должен вас предостеречь. К выбору авто необходимо подходить самым тщательным образом. Как говорится — имидж — ничто... Крайне важно учитывать acceleration, speed и chassis. То есть — разгонные характеристики и управляемость. Новичкам подойдет The Stallion — хороший компромисс скорости и управляемости. Ветераны шоссе могут смело выбирать The Predator или The Devil. Это действительно мощные автомобили, требующие от игрока определенных навыков в управлении.

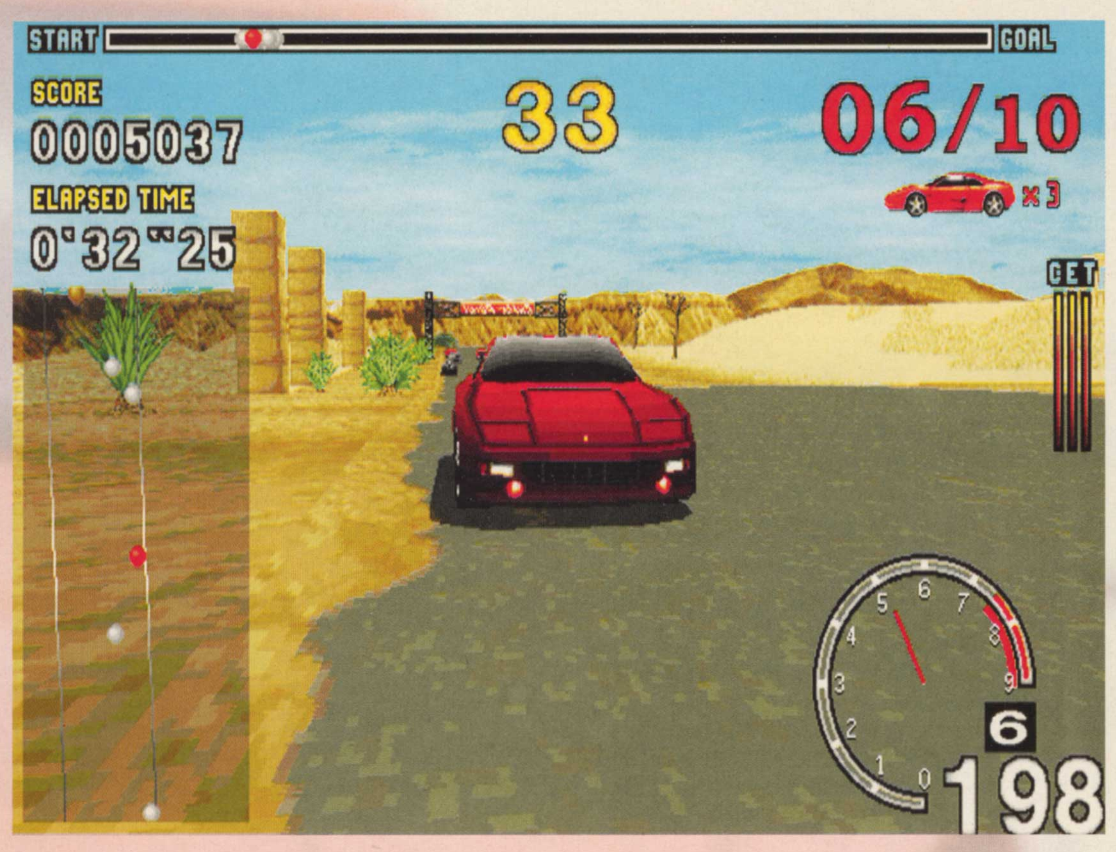
Аппетит приходит во время езды

Как вы, вероятно, догадались, GT Racing 97 — прежде всего гонки. Соревнования, значит. Протекают они в виде чемпионата с поэтапной сменой стран-хозяев. Первой будет Канада, далее Бразилия и т.д. Сами треки представляют собой отрезок дороги, открытой и для участников гонок, и для "мирного" транспорта. Кроме chekpoint'ов, ничто указыва-



GT RACING 97

ет на то, что по трассе проходит заезд GT Racing. Трассой, кстати, может быть великолепное многорядное шоссе или грунтовка. Волноваться не стоит — тамошние проселки будут получше наших центральных улиц.



Итак, поехали. Немного потолкавшись на старте, занимаем свое место в группе. Управление автомобилем довольно реалистичное, тут-то и требуется учитывать вышеописанные скоростные характеристики. Соперники никуда особенно не спешат и ведут себя довольно странно. Вырваться в лидеры заезда не представит никакого труда даже новичку (вероятно, по этой причине в вашей машине отсутствует зеркало заднего вида). Собственно, на этом этапе соревнования и заканчиваются. Далее бороться придется только с собственной невнимательностью. И со временем. Именно со временем, потому как каждый отрезок между chekpoint'ами необходимо преодолеть за определенный временной промежуток. Есть такое мнение, что с chekpoint'ами создатели игры явно перестарались. Автомобиль ваш ведет себя очень реалистично. Неправильный вход в поворот чреват заносом и потерей десятых долей секунд. Малейшее столкновение оборачивается проигрышем целых секунд. Если же столкновения не единичны, то поврежденное управление или трансмиссия вообще не позволят продолжить гонку. О переворотах и встречах с придорожными столбами и говорить не стоит. Как результат — факт, что проехать все chekpoint'ы вовремя неимоверно трудно (почти невозможно). Кстати, Канада, первый этап, — наиболее сложный. Дальше трассы будут полегче и разнообразнее, а вот количество "постороннего" транспорта возрастет. Зато какие чувства переполняют вас, когда вы врываетесь на финиш буквально за секунду до выхода положенного времени!

Кратко и понятно

Дабы не растекаться мыслью по древу, скажем так: графика GT Racing 97 находится на современном уровне — SVGA с хорошей прорисовкой, по качеству — примерно как в Moto Racer. Правда, это выливается в соответствующие требования к компьютеру. Но если у вас P 133 и выше — волноваться не стоит. И опять же — все зависит от страны, где проходят соревнования. Канада ничем особенным не покажется. А вот местность Франции (ах, какие пейзажи!) или аккуратный городок Германии произведут наилучшее впечатление. Особенных графических сбоев не обнаружено, разве что иногда на горках показывается подложка трассы. А какой replay — сказка!

Звук слегка отстает, но в наличии все звуковые эффекты, свойственные скоростной езде. Для каждого автомобиля — свое звучание двигателя, тем более на разных режимах работы.

Баланс ложки и бочки

В общем, после провала The Need For Speed 2 мы имеем достойную замену именно в лице GT Racing 97. Трассы хороши. Графика тоже. Машины — мечта. GT Racing 97 — довольно реалистичный автосимулятор, но все портят chekpoint'ы. Выехал ты один раз на обочину, не рассчитал скоростной режим — и прости-прощай победа. Пару раз тормознул — превысил лимит времени. Кто не успел — тот опоздал. Словом, если вы азартны и в состоянии бороться с собственной невнимательностью, чемпионат GT Racing 97 вам понравится. А если нет — попробуйте тренировочный режим. Уж больно хороши машины и дороги, на это стоит посмотреть.

Александр Ланда



REVIEW

Guts'n'Garters
in DNA Danger



Жанр: Аркада
Системные требования: Pentium 90, 16 Mb RAM
DOS

Патронов не жалеть!
Петербургский генерал-губернатор
Д.Трепов

Иногда они возвращаются

Аркадный жанр, похоже, никогда не сдаст своих позиций. Постоянно появляются игры, задействующие исключительно спинномозговые центры играющего и низводящие рассудочную деятельность до едва распознаваемого минимума. Другой вопрос — как долго остается интересным тот или иной подвид аркадного жанра?

Сколько мы помним игр, выполненных в виде тира, где нужно было стрелять по людям — в основном по террористам и солдатам? Много. Начиная со старичков Operation "Wolf" и Die Hard 2 и заканчивая недавней динамичной и красивой Virtua Squad. И это не считая однообразной продукции American Laser Games, начавшей с выпуска Mad Dog McGree и затем наштамповавшей около десятка подобных же шедевров спинномозговой деятельности.

Компания Magic Canvas решила внести свою лепту и создать что-то подобное. Но рискнула пойти своим путем, не желая повторяться на сто процентов. Видимо, частичный отход от стандартов и позволил Guns'n'Garters хоть в какой-то степени выделиться на общем фоне и удостоиться попадания на страницы "Навигатора".



Сумбурная красота

Графические композиции, просчитанные в каком-нибудь трехмерном пакете или на системе типа Silicon Graphics, всегда смотрятся эффектно. Но возникает опасность недочетов совсем иного рода: чрезмерная утрированная детализация, перенасыщенные фоны... Именно с этим и столкнулись дизайнеры Magic Canvas на Guns'n'Garters.

Разработчики не стали мучиться со скроллингом — уровень разбит на статичные красочные экраны, бесконечной чередой сменяющие друг друга. Действие игры начинается на песчаном пляже. Вы наблюдаете (вид сбоку) желтые песчаные дюны, омываемые водой, которая больше походит на мятую полиэтиленовую полупрозрачную пленку. Разбитые корабли, качающиеся на волнах лодки и разнообразные постройки на берегу выглядят вполне приемлемо и радуют глаз, но только когда их пытаешься воспринимать в отрыве от общего пейзажа; в сумме же возникает сумбурное нагромождение чего ни попадя, на котором едва можно различить выпрыгивающих из всяческих укромных щелей вооруженных противников. Сориентироваться, по кому стрелять и стрелять ли, почти невозможно.



■ А что это у вас, мальчики, за пляжный ансамбль?



■ Кричали грузчики в порту...

Ситуация усугубляется еще и тем, что Magic Canvas явно не задавались целью сделать по-настоящему качественную вещь и кое в чем сварганили откровенную халтуру. Например, изображения персонажей масштабируются при их приближении/удалении (отлично, здорово!), но происходит это масштабирование непропорционально и без каких бы ни было намеков на плавность; складывается ощущение, что человек бежит не по земле, а по гладкому льду, сильно проскальзывая. Да и механика движений персонажей реализована не самым аккуратным образом: нелепые взбрыкивания ног и не к месту происходящие взмахи рук начинают надоедать уже с первых минут игры.

С кем воюем?

Враги довольно разнообразны: от парней в зеленых трусах семейного фасона с автоматами и морячков в спас.жилетах и до закованных в броню спецназовцев и "бомбардировщиков" — солдат, колесящих замкнутые форматом игрового экрана воздушные просторы на аппаратах, похожих на стулья с присобаченными сверху пропеллерами. Попадаются еще самонаводящиеся пушки и некоторые другие стреляющие элементы архитектуры.

Общая черта всех противников — клинический дебилизм. Впрочем, дебилизм им положен по жанровому признаку: ведь это не стратегия в реальном времени, а виртуальный тир! Они либо стоят на месте как вкопанные, пока вы не соблаговолите всадить в них пулю-другую, либо выбегают на определенное место, четко определенное программным алгоритмом, и опять же становятся как вкопанные.

Убитые противники почти всегда исчезают. Если хладный труп остался лежать — пошарьтесь по его кар-

манам, там может оказаться что-нибудь полезное. Наверное, это такой новый формат бонусов и power-ups :-)) .

Управление

Нет, не только мышкой. Еще и клавиатурой. Ведь, в отличие от других игр подобного рода, главный герой также присутствует на игровом экране — и вам необходимо управлять не только прицелом, но и героем. Собственно говоря, введение перспективы от третьего лица в аркаду профиля "виртуального тира" — это и есть главное судьбоносное достижение Magic Canvas.

Как происходит управление? А вот как. Одной рукой вы водите мышку — она отвечает за прицел. Второй рукой вы возитесь со стрелками на клавиатуре, дабы герой мог передвигаться. Передвигаться необходимо в целях сбора лежащих на земле аптечек и других вспомогательных предметов, а также ранее указанного обшаривания вражьих трупов. Переиначить управление нельзя — придется довольствоваться тем, что есть. Движение реализовано с неким садистским издевательством над играющим: герой постоянно то о камень запнется, то в забор стукнется, то еще о какой предмет окружающей среды зацепится. Доски, палки, мусор... Как по красочной помойке ходишь. А чтобы перебраться на следующий экран, надобно прежде подвести героя к краю текущего экрана, затем нажать Enter, затем — стрелку на клавиатуре, соответствующую направлению перехода! Садизм, да и только...

Поговорим об оружии. Оружие оригинальностью не отличается. Пистолет, гранаты да мины замедленного действия.

Об оружии поговорили, отправляемся дальше.

Оставаясь в непонятках

Впечатление от Guns'n'Garters остается непонятное. К присутствию героя мы привыкли в аркадных пострелялках с изометрической перспективой — тому примером Crusader. А уж если прицел перемещается по экрану с помощью мыши, как в аркадном тире, — то с какого припеку нужна перспектива от третьего лица на главного героя? Необычно, конечно, но зачем нужно?

SLY

Игровой интерес	
Графика	
Звук и музыка	
Ценность для жанра	
Мнение автора	
Общий рейтинг	5.8

Время освоения: от 0 до 0.5 часов
Знание английского: не требуется

LOMAX

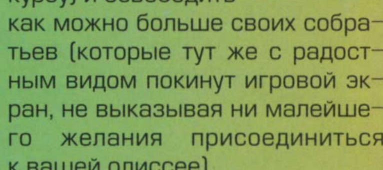
Жанр: Аркада
Системные требования: 486DX4-100, 16 Mb RAM Windows 95

Опять лемминги?!! Да, опять, опять и снова. На этот раз Psygnosis, видимо, посчитав, что традиционная "область применения" этих не слишком интеллектуальных, но понятливых существ иссякла, решили выпустить аркаду про леммингов.



Уже недалеко и спасение всех просвещенных леммингов

В леммингов вселились злые духи. И вы играете за отважного лемминга по имени Lomax, которому предстоит повергнуть грозных врагов (на их месте будут оставаться монетки, которые потом можно обменять на дополнительную жизнь по курсу) и освободить как можно больше своих собратьев (которые тут же с радостным видом покинут игровой экран, не выказывая ни малейшего желания присоединиться к вашей одиссее).



Отличительной чертой Lomax, как и всякого лемминга, является способность (при наличии соответствующих инструментов) возводить мосты, рыть тоннели и тому подобное.



На пиратской шхуне никого. Кроме нашего героя и парочки скелетов

Страна леммингов очень красива и разнообразна. Есть там и райские луга с порхающими бабочками, и пустынные скалы, и даже пиратские корабли. На некоторых уровнях можно перевести Lomax'а "в фон" по какому-нибудь мостику. Звуковое же оформление игры под стать графике: от мычания коров до замогильного воя.

Лемминги были, есть и будут. И аркадный Lomax еще раз доказывает нам это.

Павел Коротов

Игровой интерес	
Графика	
Звук и музыка	
Ценность для жанра	
Мнение автора	
Общий рейтинг	6.8

Время освоения: от 0 до 0.5 часов
Знание английского: не требуется

REVIEW

Lords of the Realm 2

Siege Pack

Жанр: Феодальная стратерия
Системные требования: 486DX2–66, 8 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 100, 16 Mb RAM
Windows 95





Преданно, следуя старой традиции выкачивания денег у игроков при помощи выпуска различного рода дополнений, Sierra явила на свет Siege Pack — прибавку к Lords of the Realm 2.

Что больше всего радовало игроков в этой несколько специфичной стратегии? Естественно, битвы. Динамичные и красочные моменты сражений резко контрастировали со скучным и затянутым управлением графствами (вырастили коров — съели, вырастили пшеницу — съели... и так до бесконечности). Так вот, в Siege Pack помимо основного захватническо–управленческого режима (Single Player game) появился еще один — чисто боевой, (Skirmish), где осталась только real–time стратерия. Никаких коров, никакой пшеницы, никаких торговцев, только сражения в чистом поле да осады городов.

Еще одно дополнение, внесенное в Siege Pack — это редактор карт. Чем-то он напоминает редактор для Heroes of M&M II, разве что в siegepack'овском редакторе нельзя расставлять войска (ни свои, ни противника). Компьютер делает это сам перед началом битвы.

Но внесенные изменения не затронули основ игры. AI, например, не поумнел ни на грош, а значит и все тактики, работавшие в оригинальных Lords of the Realms 2, работают и в Siege Pack. Иногда, правда, у AI заметны какие–то проблески разумной деятельности (пытается устроить засаду, окружить), но это никак нельзя назвать гордым словосочетанием new tactics, которым грозится Sierra с рекламных проспектов игры.

Помимо всего прочего, в Siege Pack появилась возможность игры через Интернет, для него наштамповано 20 multiplayer карт.

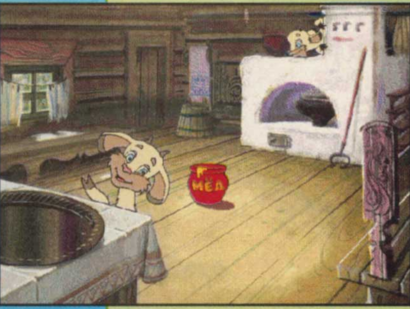
Степан Болталин



Волшебный сон

Жанр: Интерактивная сказка
Системные требования: Pentium 75, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 100, 16 Mb RAM
Windows 95





"Волшебный сон" — предназначенная для самых юных игроков великолепная сказка, стилизованная под старые советские мультфильмы. Сюжет "Волшебного сна" состоит в следующем.

Мальчик Витя (судя по внешнему виду — высокоидейный пионер с высшими моральными принципами), засыпает под рассказываемую бабушкой сказку. И, уснув, попадает в созданный ее рассказами мир, где обитает страшный серый волк (с которым он первым делом и встречается), добродушный медведь, семеро козлят... Встреча с волком, к счастью, не приводит для Вити к фатальным последствиям (успел спрятаться за камнем), однако оказывается роковой для плюшевого мишки, отправившегося вместе с мальчиком в мир сна и чем–то приглянувшегося серому волку, который утащил его в зубах (в неизвестном направлении...). Далее Вите предстоит спасать своего медвежонка, — похожий сюжет, к слову говоря, используется в Heart of Darkness от Virgin Interactive.

В своих странствиях Вите предстоит встречаться как с веселыми препятствиями (например, такая нетривиальная задачка, как заставить храпящего посередь лесной тропинки медведя убраться в сторону, при условии того, что на тычки и окрики он особо–то и не реагирует) или не очень веселыми (битва со страшным серым волком методом ударения его по морде подобранной с земли палкой).

Вместе с тем, малышу, засевшему за "Волшебный сон", предстоит решать головоломки, которые подкидывают ему встреченные в небольшом домике на опушке семеро козлят. Головоломки неплохие (причем дети почему–то решают их быстрее, чем взрослые), и в этом сказывается развивающий аспект игры.

К сожалению, у Никиты, разработавшей и издавшей "Волшебный сон", не все получилось идеально. Анимация весьма приятная и быстрая — однако непонятно, почему Витя идет так, будто продвигается по болоту, и ежесекундно должен вырывать ноги из топкой жижи; останавливается же он, как словно бы ткнувшись лбом в невидимую преграду (причем свойственно это только Вите — волк, например, передвигается очень даже реалистично).

И потом, "Волшебный сон" относительно короток — действительно пролетает, как сон. Если знаешь, где и что надо сделать, то квестовая часть проходится за 20–30 минут. Впрочем, во–первых, остаются головоломки, которые способны занять детей на весьма продолжительное время, во–вторых, игра задумана как первая в серии и, как говорится, "продолжение следует".

И действительно хотелось бы, чтобы последовало. Для детей эта игра — настоящий подарок. Пусть даже и недолго длящийся.

Василий Андреев
Иван Самойлов

REVIEW

Баскетбол 97

Еще год назад лидирующие позиции EA Sports в производстве баскетбольных игр казались незыблемыми. Игры классической серии NBA Live прочно удерживали высшие места в спортивных хит-парадах. И почему-то никто не решался произвести на свет нечто, что поколебало бы положение EA Sports. Единственным исключением можно назвать небезызвестную аркадную игрушку NBA Jam. Остальные же разработки явно не дотягивали до установившегося стандарта.

И вот производители словно проснулись ото спячки: за последние месяцы увидело свет сразу пять новых игр на баскетбольную тематику. Среди них присутствуют как аркады спортивного толка, так и серьезные симуляторы; высокотехнологичные трехмерные и простенькие двухмерные игрушки. Как следствие, у простого баскетбольного игрока наконец-то появилась возможность выбора, коей раньше не было.

NBA Live '97

Системные требования:
Pentium 75, 16 Mb RAM
DOS, Windows

Вполне вероятно, что ребята из EA Sports предвидели подобный поворот событий. Следуя доброй традиции, в начале нынешнего года EA Sports выпустили продолжение серии NBA Live — NBA Live '97, чем сразу положили всех конкурентов на лопатки.

Игра, вне всяких сомнений, удалась.





Вобрав в себя все достоинства предыдущей версии, такие как удобное управление и понятный интерфейс, NBA Live '97 представила и ряд новшеств, которые делают ее более привлекательной и выгодно отличают от предшественницы.

Во-первых, графика. Все, наверное, помнят, как портили трехмерную картину NBA Live '96 плоские игроки. Здесь этот недостаток был с блеском устранен. Теперь игроки полигонные, великолепно текстурированы и анимированы. С любой подвижной камеры, которых в игре насчитывается восемь, движения баскетболистов выглядят плавно и реалистично. В арсенале у спортсменов появились новые виды бросков сверху и финтов.

Во-вторых — звук. Казалось бы, куда уж тут совершенствоваться, ведь у разработок EA Sports звуковое оформление всегда было выше всяких похвал, но, как говорил мудрец, нет пределов совершенствованию, и был прав. Разработчики добавили к стандартной звуковой гамме голос информатора на стадионе (не путайте с телекомментатором), который каждый раз объявляет фамилию отличившегося игрока, а также того, кто отдал ему результативную передачу. Вроде бы пустячок, а приятно.

В-третьих — AI. Компьютер стал поумнее и действует менее шаблонно. Сразу видно, разработчики старались... да немного перестарались. "А где же подвох?" — спросите вы. А вот где. Представьте себе такую картину. Шакил О'Нил на всех парах несется к кольцу, а сзади неприметно бежит, ну например, Маггси Богз (рост 160 см). И вот суперцентровой прыгает от штрафной линии, изготавливаясь для фирменного Slam-Dunk'a. Сзади выпрыгивает Богз. Шак изо всей силы обрушивается на кольцо, явно намереваясь его сломать, но в последний момент маленький разыгрывающий легко и непринужденно сзади одной рукой вырывает мяч из лап здоровенного центрового и, приземляясь, начинает атаку своей команды. Подобное возможно только в кошмарном сне Шакила или же в NBA Live '97. Такой блок-шот запросто может привести к нервному срыву, если до конца игры остается несколько секунд, а вы проигрываете одно очко. Пожалуй, это — единственный недостаток игры.

NBA Live '97 предоставляет большой простор для развития тренерских талантов. В игре насчитывается 60 комбинаций по нападению и 10 защитных построений. Вы сможете создавать, обменивать или же просто увольнять баскетболистов.

Можно использовать игру как справочник, в ней хранится много информации об игроках и командах.

Если вы устали сражаться с компьютером, то можно поиграть вчетвером за одной машиной, а также по модему или по сети.

Короче говоря, NBA Live '97 — стопроцентный хит. Игра заслуживает самого пристального внимания со стороны любителей спортивных игр, да и остальным не мешало бы посмотреть. Другими словами, EA Sports в очередной раз выпустили симулятор, который устанавливает определенный стандарт для всех игр этой тематики.



БАСКЕТБОЛ '97

NCAA Final Four

Системные требования: Pentium, 16 Mb RAM Windows 95

Компания Mindscape впервые попробовала себя на баскетбольном поприще, выпустив игру, посвященную чемпионату по баскетболу среди американских колледжей — NCAA Final Four. Надо сказать, что эксперимент удался. Получилась довольно хорошая вещь, которая, наверняка, оказалась бы достойным конкурентом NBA Live '97, если бы разработчики уделили побольше внимания искусственному интеллекту и потратились на покупку лицензии NBA. А так, NCAA Final Four не сможет претендовать на лавры произведения EA Sports и займет лишь почетное второе место в списке современных баскетбольных игр на PC.

Графика находится на вполне достойном уровне, хотя и не представляет собою ничего особенного. Трехмерное пространство, плавная анимация, и так далее.

Звук тоже неплох, но беднее easports'овского. Трибуны вроде бы болеют за своих, но как-то вяло, а баскетболисты при падении вообще не издают звуков, словно они невесомые. Голос комментатора лучше выключить сразу, такое впечатление, что он проигрывается в плеере с севшими батарейками.

Набор опций стандартен. По желанию можно сыграть товарищескую встречу, сезон или сразу включиться в борьбу за кубок. В игре представлены 64 колледжа, которые пробились в плей-офф прошлогоднего чемпионата, так называемого "мартовского безумия". На каждого игрока заведено досье, отображающее его сильные и слабые стороны.

Интерфейс лаконичен, а управление почти такое же, как в NBA Live '97. Есть четыре динамичных камеры, для каждой из которых предусмотрено по четыре позиции, в зависимости от высоты.

И все вроде бы на месте: графика современная, звук неплохой, команд много, да и фирма Mindscape солидная и уважаемая. Чем не хит? А тем, что туповатый AI портит все впечатление от игры, да и динамичность игрового процесса средненькая.

Сначала об искусственном интеллекте. Игроки ведут себя довольно неграмотно и порой допускают такие досадные промахи в защите, что слов нет. Например, баскетболисты всегда стремятся во что бы то ни стало перехватить мяч у соперника, кидаясь почти всей командой на владеющего им игрока. Результат такой защиты, как правило, оказывается плачевным, особенно для начинающих игроков: под вашим щитом будут находиться свободные оппоненты, которые и забьют вам наибольшее количество очков. В нападении компьютер также иногда ведет себя несколько непонятно. Ну сами посудите: зачем в быстром отрыве, когда перед кольцом нет защитников, останавливаться и бросать со средней дистанции, если можно сделать еще несколько шагов и забить мяч сверху? Однако разработчики, люди, видимо, знакомые с баскетболом лишь по еженедельным телетрансляциям игр NBA, этого не учли, и компьютер постоянно пользуется названным "хитрым" тактическим приемом. Еще один казус: в большинстве случаев мяч залетает в кольцо лишь после отскока от щита, даже если бросок был трехочковым. В реальном баскетболе (а игра претендует на реальность) такое происходит очень и очень редко.

Теперь о динамичности NCAA Final Four. Если вы только что поиграли в NBA Live '97, вам покажется, что вся игра — замедленный повтор, настолько низок ее темп. Баскетболисты вроде бы бегают, вроде можно ускориться, только толку мало. Хотя со временем можно привыкнуть ко всему, в том числе и к отсутствию динамичности.



Но если что и отличает NCAA Final Four от всех ей подобных, так это возможность применения зонной защиты, которая запрещена в NBA. В остальном же это — качественная и в меру реалистичная игра, которая наверняка обрадует всех любителей компьютерного баскетбола, а особенно тех, кто уже пресытился NBA Live '97.



Игровой интерес	
Графика	
Звук и музыка	
Ценность для жанра	
Мнение автора	
Общий рейтинг	6.4

Время освоения: от 0.5 до 1 часов
Знание английского: не требуется

REVIEW

NBA Jam Extreme

Системные требования:
Pentium, 16 Mb RAM
Windows 95

Модная нынче тенденция использования трехмерной графики во всех без исключения компьютерных играх получила свое дальнейшее развитие в очередном аркадном симуляторе баскетбола от Acclaim — NBA Jam Extreme.



Наверное, разработчики игры решили, что если представить играющей публике хорошо забытое старое, да еще и в новой обертке, то бишь в трехмерной графике, то успех гарантирован. Руководствуясь этим принципом, они и создали NBA Jam Extreme, который является модернизированной версией небезызвестной аркадной игрушки NBA Jam.

Смысл игры остался прежним. Управляя одним игроком команды, состоящей из двух человек (в запасе сидят еще четыре) надо обыграть все 29 клубов NBA, включая ваш собственный, и стать чемпионом. Правила реального баскетбола отсутствуют практически полностью. Вы вправе толкать и сбивать с ног противников, бегать с мячом по всей площадке и т. д. При этом физические возможности спортсменов поистине безграничны: большинство бросков летят точно в цель, перепрыгнуть всех соперников и забить мяч сверху для игрока не проблема, а после чувствительных падений баскетболисты резво вскакивают и, как ни в чем не бывало, продолжают играть.

Как уже было сказано выше, игра полностью трехмерна. То есть трехмерен даже сам мяч. Неизвестно, из каких соображений исходили разработчики игры, внедряя это новшество. Как говорится, хотели как лучше, а получилось... А получилось, точнее получился, маленький овальный мяч, наводящий на мысль о том, что разработчики помимо баскетбола активно увлекаются регби...



Не очень впечатляет и игровой процесс. Во-первых, задействована всего одна камера, которая летает над площадкой, демонстрируя все происходящее на ней не всегда с наилучшего ракурса. А во-вторых, хваленая (разработчиками) анимация игроков на деле оказалась довольно среднего уровня, движения выглядят несколько дерганными и не особо плавными.

Надо заметить, что NBA Jam Extreme сдобрена хорошей порцией юмора. Так, по окончании матча игроку, в зависимости от того, как он играл, могут присвоить некое смешное прозвище. Например, если баскетболист много промахивался, то его непременно обзовут "Мазилой", а если накрыл много бросков, то получит почетное прозвище "Стена".

По поводу multiplayer: может участвовать до четырех человек одновременно, причем включиться возможно прямо по ходу матча.

В общем, NBA Jam Extreme не предлагает абсолютно ничего нового в плане игрового процесса и выделяется лишь благодаря своей трехмерной графике. Поклонникам серьезных симуляторов не понравится слишком явная аркадность, а для любителей сразиться в "веселый" баскетбол существуют более привлекательные (в смысле играбельности) разработки, не столь привередливые к ресурсам компьютера.

Игровой интерес	▮▮▮▮▮
Графика	▮▮▮▮▮▮
Звук и музыка	▮▮▮▮▮▮
Ценность для жанра	▮▮▮
Мнение автора	▮▮▮▮▮
Общий рейтинг	5.2

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Знание английского: не требуется

NBA Hangtime

Системные требования:
486DX2-66, 8 MB RAM
DOS, Windows 95

Если NBA Jam Extreme — это трехмерный NBA Jam, то игра NBA Hangtime — это почти точная копия известной аркадной игрушки с аналогичным названием. Смотрите сами. Двухмерная площадка, плоские игроки, да еще и VGA (!).

Безусловно, NBA Hangtime выглядит более привлекательно, озвучка получше, динамичность повыше. У игроков на площадке появились новые баскетбольные приемы, такие как возможность исполнить комбинацию Alley-oop (состоит в том, что один игрок набрасывает мяч в сторону кольца, а другой ловит его в воздухе и забивает сверху) или применить на полном ходу финт с разворотом на триста шестьдесят градусов, не прекращая ведения.

А как насчет того, что можно создать собственного фантастического баскетболиста? Помните секретных игроков из NBA Jam — Гориллу, президента Клинтона и прочих? Для того, чтобы поиграть за них, надо было ввести определенный пароль. Теперь же вы вправе создать огромное количество подобных персонажей (например, дикого волка, симпатичную девушку, столетнего, но очень даже бодрого старичка или двенадцатилетнего мальчика-ботаника) и, присвоив им имя, сыграть за них в любой момент.



По играбельности Hangtime превосходит своего трехмерного собрата по жанру — Jam



Extreme. Особенно весело становится выйти на площадку против живого соперника (сражаться против AI имеет смысл только тогда, когда уже совсем делать нечего). Системные запросы достаточно скромны. Подводя итоговую черту, NBA Hangtime смело можно рекомендовать всем любителям баскетбола, в особенности тем, кому пришлись по душе игры типа NBA Jam и College Slam.



Slam & Jam '96

Системные требования: 486DX4-100, 8 Mb RAM
DOS

Slam & Jam '96 — это перевод с приставки 3DO хитовой некогда игры от компании Crystal Dynamics. У Slam & Jam '96 нет лицензии NBA, зато есть две суперзвезды NBA прошлых лет — Мэджик Джонсон (Magic Johnson) и Карим-Абдул Джаббар (Kareem-Abdul Jabbar).

Графическое ядро Slam & Jam '96 несколько устарело: по трехмерной площадке передвигаются хоть и качественно прорисованные, но все-таки плоские растровые персонажи. Поэтому и камера задействована всего одна, она расположена за щитом и передвигается вдоль площадки.

Если попытаться коротко охарактеризовать игровую концепцию Slam & Jam '96, то получится трехмерный NBA Jam с плоскими игроками, да еще и с командами по пять человек. Правила здесь есть. Разработчики даже умудрились впихнуть в явно аркадный симулятор две комбинации, которые, что еще более удивительно, легко выполняются и приносят реальную пользу. Slam & Jam '96 по-своему оригинален еще и тем, что предоставляет возможность управления одним игроком из пяти (этого нет даже NBA Live '97).

В интерфейсе разберется каждый (наследие приставок?), он удобен и прост. Как повелось, можно сыграть товарищеский матч, провести сезон или плей-офф. Ведется статистика игроков и команд. Предусмотрен вариант multiplayer вдвоем за одним компьютером, а также по сети.

Разочаровывает то, что по своему содержанию игрушка весьма и весьма проста, если не сказать туповата. Проведя за ней пару-тройку часов, можно изучить все компьютерные "хитрости" и спокойно выигрывать матч за матчем. И после этого весь интерес сводится к нулю.

В общем и целом, Slam & Jam '96 — игра хорошего среднего уровня, но не более того.



Обзор подготовил Леонтий Тютелев

REVIEW

Speed Demons

Жанр: Автоаркада
Системные требования: Pentium 90, 16 Mb RAM
DOS

История компьютерных игр насчитывает более сотни симуляторов и аркад, посвященных автомобильным гонкам. И среди них всех отдельным блоком выделяются Micro Machines, а также все подобные им игры. Максимум гротеска и добродушного юмора при высочайшей аркадности, практически не пересекающейся с автосимуляторством как таковым. К этой классификации относится и Speed Demons (издана игра Eidos Interactive и East Point Software).

■ Эффектная скульптура, не правда ли? Но знали бы вы, как вид этой гигантской официантки действует на нервы, когда проезжаешь мимо нее в десятый раз, — ведь анимация трасс практически отсутствует!



■ Старт заезда — и недокументированная возможность проехать сквозь металлические балки арки, возвышающейся над трассой



■ Вертолет внедрен в игру для общего оживляжа, но в итоге он больше мешается, загораживая обзор

Сто тысяч $ на апгрейды

Speed Demons с самого начала создает приятное впечатление оригинальным и веселым интерфейсом. Некоторая мрачность цветовой палитры выгодно контрастирует с карикатурными картинками, которыми обозначены пункты меню. Настроек неожиданно оказывается весьма немалое количество: допустимая скорость, сложность (интеллект компьютерных противников), модель и даже цвет машины. Клавиши управления переопределять нельзя — правда, можно выбрать один из уже заготовленных вариантов. Присутствует также и пункт Link, позволяющий сыграть с друзьями по локальной сетке.

Перед началом игры вы выбираете так называемую "лигу". По разумению разработчиков, "лига" — это набор из нескольких трасс, идущих в определенной последовательности (вообще, в Speed Demons всего 8 трасс), плюс соответственные настройки. Среди них есть климатические условия, освещение, число кругов, направление движения по треку и характер соревнования — гонки друг с другом или же прохождение трассы на время.

Вслед за выбором лиги вам вручают $100'000 (мелкими купюрами) для покупки или апгрейда различного машинного оборудования. После каждого заезда вам начисляется денежный приз, зависящий от вашей позиции на финише.

С высоты птичьего полета

В Speed Demons применяется изометрическая перспектива. Едва оказываешься на трассе, в глаза бросается прекрасно отрисованная местность. Вскоре замечаешь, что машинки не спрайтовые, а трехмерные; правда, трехмерность у них не полная, так как они никогда не переворачиваются, но это не портит общей идиллии...

Но первичные идиллические впечатления разрушаются по мере того, как проходишь несколько кругов. Фон красив, но он совершенно не меняется. В автосимуляторах как-то не обращаешь внимания на то, что проносящийся мимо пейзаж сам по себе неживой. А здесь, когда вся статичная картинка с треком постоянно скроллируется с небольшим сдвигом, к ней начинаешь привыкать и вскоре она надоедает. Должно быть, именно старания разработчиков из Chaos Effect хоть как-то оживить действие и привели к появлению дождя и снега, а также включению в игровую среду различных движущихся объектов, типа вертолета, который "преследует" участников заезда на одной из трасс... Стоит также отметить, что графика Speed Demons не лишена баговости: например, можно проехать сквозь край заграждения или сквозь арматуру, стоящую на старте.

Треки в Speed Demons весьма компактные, с множеством взаимопересечений трассы, с возвышенностями и низменностями, арками и мостами. Но наряду с этим следует отметить полную бесполезность маячащей в углу карты: зачем она нужна, когда трасса длиной не характеризуется плюс чуть ли не восьмерками перекручивается вокруг самое себя? Все конкуренты и без карты — как на ладони...

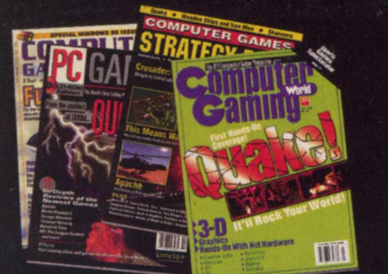
Значимый аспект Speed Demons — мешочки с деньгами, которые периодически возникают в различных точках игрового пространства. И играющий оказывается перед дилеммой: пособирать денег и потерять преимущество в скорости, либо же попытаться прийти первым и этим заработать те же самые деньги... Но есть и третий вариант: призовые очки можно купить за деньги! То есть, насобирав мешочков с материальными ценностями, вполне можно "обогнать" по очкам автомобилиста, честно побеждавшего в заездах.

На этой благостной ноте мы и закончим разговор о Speed Demons.

SLY

Игровой интерес	
Графика	
Звук и музыка	
Ценность для жанра	
Мнение автора	
Общий рейтинг	7.4

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Знание английского: не требуется



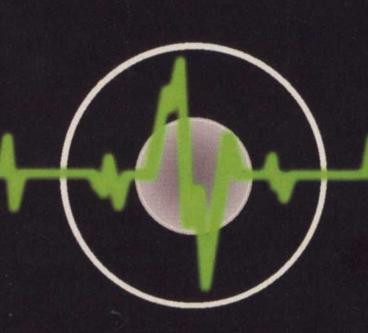
В этих журналах вы сможете ПРОЧИТАТЬ о самых новых играх.

В этом журнале - тоже... А потом еще и СЫГРАТЬ в них!

SBG Magazine ЕЖЕМЕСЯЧНО

SBG

МУЛЬТИМЕДИА ЖУРНАЛ ПО ИГРАМ



MAGAZINE



НОВЫЙ



СУПЕР ДАЙДЖЕСТ
новейшие обзоры и демо-версии
лучшие материалы за 1996 год

SBG Magazine
- это первый русскоязычный
МУЛЬТИМЕДИА ЖУРНАЛ ПО ИГРАМ НА PC. На CD-ROM.

ДА, ЖУРНАЛ! Не набор текстовых файлов, а свой собственный оригинальный ГРАФИЧЕСКИЙ ИНТЕРФЕЙС. В SVGA. С отличной музыкой, спецэффектами, полноэкранными картинками, АНИМАЦИЕЙ и ВИДЕО из самых последних (а зачастую, даже еще не вышедших) игр.

Выходит ЕЖЕМЕСЯЧНО на CD-ROM. А бумажного варианта нет. Интересный. Информативный. Объемный. Красочно иллюстрированный. В общем, такой, каким и должен быть любой хороший журнал. Или даже чуть лучше...

В каждом номере SBG Magazine:

- Обзоры БОЛЕЕ ПОЛУСОТНИ самых свежих и интересных ИГР абсолютно всех жанров.
- Новости игровой индустрии.
- Информация о разработчиках.
- ДЕСЯТКИ СЕКРЕТНЫХ КОДОВ и масса СОЛЮШЕНОВ.
- Тесты и описания периферийных устройств.
- Обзоры обучающих программ.

ПЛЮС Почти ДВА ДЕСЯТКА ДЕМОК и SHAREWARE.
Новейших. Интересных. Бесплатных.

SBG PUBLISHING 1C

Компания SBG совместно с "1С" готовит к выходу серию популярных мультимедиа-энциклопедий.

Популярная ЭнциклопедиЯ

Первые диски из этой серии — "Холодное оружие" и "Мир животных: Кошки" появятся уже летом этого года

Из этих энциклопедий вы узнаете ответы на такие вопросы как:
"Что надевал русский воин перед битвой?",
"Почему Римский Папа не любит арбалеты?",
"Роет ли кошка норы?",
"Почему охотятся только львицы?",
"Может ли кошка заменить собой собаку?"
и многие многие другие...



SBG Magazine
Москва 117418, а/я 12
тел./факс. (095) 213-4533
213-4490
E-mail: slavic@online.ru

Открыта подписка через редакцию.

Спрашивайте во всех крупных книжных магазинах и компьютерных салонах Москвы: "Дом Книги" на Арбате; "Библио-Глобус" на Мясницкой; "MPC Club" на Соколе; "Game Land" в с/к Олимпийском; "Митинский" радиорынок; д/к Горбунова и др.

☑ ПРИГЛАШАЕМ ДИСТРИБЬЮТОРОВ ☑ РЕКЛАМНАЯ ПОДДЕРЖКА ☑ ГИБКАЯ СИСТЕМА СКИДОК

-MACHINE- HUNTER

Ой, доска кончается....
Ария Вздыхающего Бычка

Жанр: Аркада
Системные требования: Pentium 100, 16 Mb RAM Windows 95

Machine Hunter, извергнутая к жизни студией Eurocom Entertainment и опубликованная на MGM Interactive, претендует на то, чтобы стать достойным преемником дела, начатого позорным Reloaded. И, надо признаться, Machine Hunter преуспевает на этом славном поприще. Действительно – Reloaded был хуже...

Применяется типичный для обретающихся на игровых автоматах аркад вид сверху. Трехмерность проявляется в нависающих мостах, по которым можно пройти, в вертикальных стенах, которые с одних точек обзора видны прекрасно, с других вовсе теряются. Отличительная черта графики: после трех-четырех минут игры возникает четкое ощущение под названием "боязнь высоты". Хочется за что-нибудь держаться, чтобы не упасть вовнутрь экрана. Можно считать это комплиментом разработчикам – по части реализма движка. А можно и не считать.

■ Если долго смотреть на игровой экран, складывается ощущение, что проваливаешься в него

В течение всей игры мы имеем счастье лицезреть главного героя с пистолетами в обеих руках. Нескончаемым потоком изрыгаемые из этих пистолетов заряды обрушиваются на человекообразных существ, ползающих гадов и шагающих роботов, которые препятствуют герою в достижении главной цели – уничтожении всех человекообразных существ, ползающих гадов и шагающих роботов. Вполне логично.


■ Много крови, много стрельбы, мало смысла

Управление довольно скудное. Например, возможность стрейфиться (двигаться боком) есть только у монстров. Прохождение каждого уровня состоит из непрерывной пальбы во все стороны (вот для пальбы существует несколько клавиш – стрелять прямо, вправо, влево), сопряженной с поднятием по спирали каменного строения, в котором очутился герой в самом начале игры. Нужно спасти определенное число заложников, повернуть все выключатели и добраться до конца уровня. Дополнительное усложнение – телепортаторы, по нескольку на уровень. Дополнительные бонусы – аптечки, влияющие на единственную характеристику главного героя, – жизнь. Приятный момент – наличие карты, в аркадах это не столь часто бывает.

В целом – всем фанатам Reloaded рекомендуется. Вы видели хоть одного фаната Reloaded? Мы тоже не видели.

SLY

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Ценность для жанра
Мнение автора
Общий рейтинг 5.2
Время освоения: от 0 до 0.5 часов
Знание английского: не требуется

KATHARSIS

Жанр: Аркада
Системные требования: 486DX4-100, 8 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 133, 16 Mb RAM
DOS

Началось все с того, что земляне, достигнув определенного технического прогресса, послали экспедицию к звездам. Через два года контакт с кораблем был утрачен, и вскоре о нем все забыли. Какого же было удивление обитателей нашей планеты, когда через 1000 лет (никогда бы не подумал, что старушка-Земля протянет так долго) на орбиту вышли три звездолета со старыми эмблемами Земли на бортах и открыли огонь. Вам предстоит выяснить, что же стоит за этим неожиданным нападением.

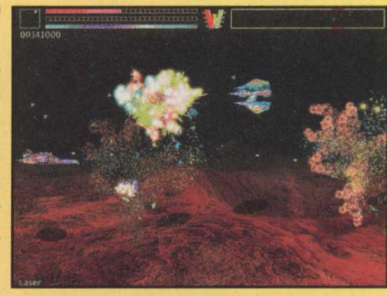
Половину выяснения вы будете пытаться спасти свою жизнь. Во время этого процесса вам разрешено пользоваться турбодвигателями, летать вперед и назад по уровню и даже местами поворачивать направо-налево.

В оставшейся же половине уровней вы сопровождаете некое взрывное устройство, призванное уничтожить основную базу противника. На этих уровнях турбодвигатели отключены; поворачивать тоже нельзя.

■ В игре есть любопытные навороты с заданиями миссий, но в целом действие сводится все же к банальной стрельбе напропалую

Все корабли, открывающие по вам огонь, вооружены по-разному, у каждого своя тактика ведения боя. Конечно, для каждого существует и слабое место, но при огромном разнообразии и обилии противников искать эту слабину весьма проблематично.

После разрушения все корабли оставляют вам в безвозмездное пользование какой-нибудь приятный сувенир: новое оружие или что-то еще в этом духе.


■ Взрывы в Katharsis — это нечто потрясающее

Графика в Katharsis находится на довольно высоком уровне. Достижением игры является то, что на скоростном компьютере она выдает 60 кадров в секунду — для PC это абсолютный рекорд. Собственно, технологически революционная графика и является главным достижением разработчиков из Metropolis. Все прочее более-менее стандартно.

Павел Коротов

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Ценность для жанра
Мнение автора
Общий рейтинг 6.2
Время освоения: от 0 до 0.5 часов
Знание английского: не требуется



От редакции

В письмах, которые приходят в редакцию, раздел Cheats, Hints, Secrets, Cracks чаще всего отмечается как один из самых полезных в журнале. И во многих посланиях содержатся просьбы (а подчас и требования!) перечислить коды и хинты к уже давно вышедшим играм.

Отвечая на ваши запросы, в этом номере мы публикуем "Cheat Pack", включивший в себя 250 игр. Большинство из приведенных cheats нам удалось протестировать, остальные сверены с двумя-тремя наиболее авторитетными источниками подобной информации в Интернет.

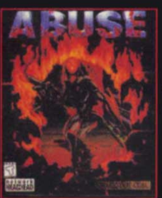
1942: Pacific Air War

RASTA — разрешение режима cheats.

A-Train

CTRL-SHIFT-PETERCHEATERCHEAT
ERWIMP — миллион долларов и все ресурсы.

Abuse



Для включения режима бога проделайте следующую последовательность операций: запустите игру с параметром **-edit**, нажмите одновременно **Shift-Z** (курсор должен быть в окне). Для начала игры — нажмите **Tab**.

Aces over Europe

BATAT — полная жизнь.
DADS — полное вооружение.
QUARTS — невидимость.

Afterlife

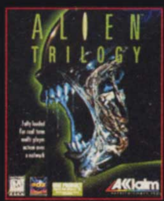
SAMNMAX — показать катастрофу SAM & MAX.
$@! — получить 10.000.000 монет. Срабатывает в каждой игре не более трех раз.
SHIFT-421 — супер-cheat.

Albion

Оказавшись на планете **Iskai,** посетите врачевательницу. Начните беседовать с ней и сразу же оборвите разговор. В большинстве случаев вам будет сделан подарок в виде **blue magic potion** стоимостью 16.6 золотых монет. Эти хинтом можно пользоваться сколько угодно раз.

Alien Trilogy

Коды вводятся во время игры.



COMEANDHAVEAGO — все оружие.
IFYOUTHINKYOUAREHARDENOUGH — неограниченный боезапас.
NADIAPOPOVxx — перенос на уровень **xx** (xx=1-34).

AMOK

*Выберите в меню **Options** пункт **Password**. Нажмите **Enter**, введите пароль и нажмите **Enter** еще раз.*

Mission 2, Phase 1 : **CBYXYC**
Mission 3, Phase 1 : **XABXAB**
Mission 3, Phase 2 : **AZCBXC**
Mission 4, Phase 1 : **YYBBCY**
Mission 4, Phase 2 : **BAXCXX**

Cheats:

ZZZCYX — позволяет выбирать уровень в меню опций.
ZAZACC — показать титры.
YAYAYA — удваивает скорострельность пулемета.
BABYXX — бессмертие.

Apache

Monty Barrymore — используйте в качестве вашего login — получите неуязвимость и бесконечное оружие.

Archimedean Dynasty

Archimedean Dynasty достаточно просто поддается редактированию с помощью **Notepad**. Откройте файл с сохраненной игрой (в каталоге **Bluebyte\AD\Dat\Save**). Открывайте все файлы подряд, пока не найдете нужный. Например, если вы назвали сохраненную игру **Floodgate**, то первые три строки сохраненного файла будут выглядеть следующим образом:

[Global]
Name = Floodgate
Credit = 13237 — в этой строке указывается количество имеющихся у вас кредитов. Вы можете изменить его вплоть до **Credit = 99999**. Ниже по тексту содержатся строки с кораблями и оружием., которые также можно редактировать.

Держите нажатыми оба Ctrl и набирайте:

0 — Закончить миссию.
1 — Неуязвимость.
2 — Бесконечные торпеды.
3 — Бесконечные патроны для пушки.

Batman Forever

После того, как услышите **Game activated** (для тех, у кого нет звуковой карты, — первая картинка с текстом), введите **LULLABY**. Нажмите на клавишу **F10**. После этого вы сможете во время запуска игры выбрать стартовый уровень.



Battle Arena Toshinden

FUNNYHEADS — крупноголовые бойцы.

GIMMEJIM — выбор босса.
LIFEISUNFAIR — выполнение специальных движений с помощью цифровых клавиш.
VIRTUAL1 — вид от первого лица.

Battle Beast

*На экране заполнения бланка заказа (order form) введите **YOYOYO** — получите меню **Cheater Menu**. Можете пользоваться следующими кодами:*

AOFREOIO — доступ ко всем бонусовым дверям.
EATEE — отключение морфинга чудовищ.
EHRTRR — включение/отключение автополета в бонусовых комнатах.
ERHNE — схватка со всеми противниками.
ERHYHRLY — ослабление Toadman.
ITIHFO — активация двух раундов из трех.
OAOAEIOA — автополет в лаборатории.
OFOVH — удвоение лимита времени в бонусовых комнатах.
OIVNNFOF — активация атак головастика в лаборатории.
ORUFO — ваш монстр получает неуязвимость в бонусовой комнате.

BattleDrome

В качестве первой буквы вашего имени поставьте звездочку < * > — получите дополнительные денежные средства.

Battle Isle 2

Пароли уровней:

AMPORGE	**JOGRWAI**
GEGIDOS	**WABODAE**
BUFASWE	**GEHAUWA**
OLARIBU	**FITORGE**
DAFATWA	**WABIKDO**
GEEUSAT	**KAIMAWA**
SIETIBU	**GEDEROM**
ULUARGE	**ABUNDWA**
LANADGE	**WAFEFAL**
BUSALUG	**GEKAFZU**
YETUDWA	**WAGOPAY**
ZAFLUGE	**SKATZWA**

Battle Isle 3

Пароли уровней:

2975462	**6487674**
1564386	**9745642**
3756838	**2957843**
8844366	**2375411**
3854653	**5647332**
4092664	**7564366**
8264241	**3243554**
5487436	**1353411**
4524338	**6731244**

1243371 6245425

Bedlam



В главном меню вместо имени напишите заглавными буквами GOD. Теперь вы бессмертны, можете начать новую игру или загрузить сохраненную. Если вы запустите игру с параметром: bedlam.exe /KARMA — получите доступ ко всем технологиям.

Betrayal at Krondor

Находясь в экране карты нажмите и удерживайте нажатыми в течение трех–четырех секунд комбинацию: правый–Alt Shift–~ (тильда). Появится сундук с предметами, необходимыми для прохождения текущей главы. Кроме предметов, вам будет предложена возможность излечить всех персонажей.

Пароли глав:

6478 — глава 1
9216 — глава 2
7702 — глава 3
2132 — глава 4
5052 — глава 5
0680 — глава 6
0194 — глава 7
4743 — глава 8
9995 — глава 9

Black Thorne

Для доступа к приведенным уровням введите вместо пароля:

SJ5Z — тренировочный уровень
STRT — уровень 1 с интро
DBQ7 — уровень 1 без интро
FBWC — уровень 2
QP7R — уровень 3
WJTV– уровень 4
RRYB — уровень 5
ZS9P — уровень 6
XJSN — уровень 7
CGDM — уровень 8
TJ1F — уровень 9
GSG3 — уровень 10
BMHS — уровень 11
Y4DJ — уровень 12
HCKD — уровень 13
NRLF — уровень 14
J6BZ — уровень 15
MJXG — уровень 16
K3CH — уровень 17
L8VJ — уровень 18
PBKT — уровень 19
TNLQ — уровень 20
L2RP — финальный уровень

Blam! Machinehead

1.2 ....**Q58NM**...**LDZCQ** **4HWGE**
1.3 ....**TDM75** ...**UH8OT** **X06BE**
1.4 ....**VO1PP**....**JCP6V**.....**H4ULJ**
2.1 ....**0F20F**.....**0HX8Y** **OE95W**
2.2 ....**42W3T** ...**JGK-P** **5K5H7**
2.3 ....**VR4T2** ....**6EZD5**.....**SHCMM**
2.4 ....**1NBCX** ...**CXVI6** **PA3K1**
2.5 ....**ZFOXD** ....**Y5KXJ** **Q2NGZ**
3.1 ....**2XVSD**.....**AHO3J** **S2MF-**
3.2 ....**WOJ8H** ...**3Y8-D**.....**-7FRU**
3.3 ....**THYDH**.....**OMZDU** ...**3CZFK**
3.4 ....**1SOJ3** ....**130BP** **V2MW8**
4.1 ....**YCTS6** ....**PUUKS**....**28SD1**
4.2 ....**Q29LH** ....**UDUY4**....**21FSD**
4.3 ....**WS7Y6** ...**HQPIW**....**BOFGK**
4.4 ....**2RHK4**.....**RB9RU** **Z1IT2**
END ...**UP405** ....**C42R1** **2MP3P**

Blood

Для перехода в режим бога введите один из приведенных кодов (все — с нажатой буквой T): MPKFA; I WANNA BE LIKE KEVIN; VOORHEES

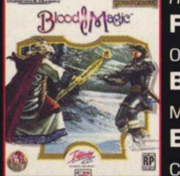
Для получения всего оружия и боеприпасов: LARA CROFT; IDAHO; MONTANA



BUNZ — одинаковое оружие в двух руках.
CALGON или MARIO — переход на следующий уровень.
ONERING — получение невидимости.
RATE — узнать частоту кадров.
EDMARK или KEVORKIAN — самоубийство.
KRUEGER или MCGEE — поджечь себя.
JOJO — раскачивание изображения.
SPORK или COUSTEAU — 200% здоровья.
GRISWOLD — 200% брони.
FUNKY SHOES — мощные прыжки.
KEYMASTER — все ключи.
SATCHEL — получение докторской сумки для восстановления здоровья.
FORK BROUSSARD — отобрать все предметы.
EVA GALLI — прохождение сквозь стены.
GOONIES — открыть всю карту.
LARA CROFT — получение аэрозольного огнемета.

Blood & Magic

Приводимые ниже коды вводятся при нажатой клавише **Alt**:



FOG? WHAT FOG? — отключение Fog of War.
BOOST — максимум маны.
ELMINSTER — все исследования проведены.
FATHER — Cleric
GREMLIN — Enchanter
CONCRETE — Stone Golem
SHADOW — Wraith
ACOLYTE — Basalt Golem
WOLVERINE — Druid
FATAL ATTRACTION — Furie
FLYING MONKEYS — Gargoyle
RAISE DEAD — Ghoul
ALASKA — Goblin
GOLEM — Golem
MERV — Griffin
BODY GUARD — Guardian
MOTHER IN LAW — Harpy
SEDUCTION — Nymph
LANCELOT — Paladin
YOGI — Ranger
NEEDS FOOD BADLY — Warrior
MERLIN B — Wizard
SMOG — Wyrm
DEAD FLESH — Zombie

Brain Dead 13

Для просмотра любого фрагмента в **DOS**–версии во время демонстрации заставки нажмите **Ctrl** и введите **READYSOFT**. Для версии под Windows 95 достаточно нажать **F5**.

Bug!

Зажмите клавишу **Shift** *и щелкните на черном пикселе в правом глазу* ***Bug***. *Появится диалоговое окошко. Щелкните на окошке. Введите* **BABYSEALS** *и щелкните на окошке* ***WOW***! *или* ***YIKES!*** *(только не на* ***OK!***). *После этого справа от меню* ***Help*** *появится новое меню. Оно появляется, если щелкнуть на пустом месте справа от Help. После этого вы сможете применять приведенные ниже коды.*

Duck/Crouch плюс **Up** — переход на следующий уровень
Duck/Crouch плюс **Down** — возврат на предыдущий уровень
Летающий Bug — жмите **Y** для взлета и клавиши–стрелки для управления.

Cannon Fodder

Во время игры нажмите **M** для перехода в режим карты. Введите **FODDER** при нажатой клавише **Ctrl**. Периметр экрана станет белым. Для перехода на следующий уровень — нажмите **Enter**.

Captain Claw

Коды вводятся на любом уровне.
MPARMOR — включено поле

Anti-death.
MPPREV — предыдущий уровень.
MPNEXT — следующий уровень.
MPTIMING — отображение информации в верхнем левом углу.
MPUPDATE — еще больше информации в верхнем левом углу.
MPGOBLE — информация о **Goble.**
MPSCORPIO — аналогично предыдущему.
MPDEFVID — разрешение по умолчанию.
MPDECVID — уменьшить разрешение экрана.
MPINCVID — увеличить разрешение экрана.
MPJAZZY — режим низкого разрешения (крупные персонажи).
MPINFINITY — количество жизней не уменьшается.
MPSTOPWATCH — в нижнем левом углу показывается время screen.
MPPYRO — полный запас динамита.
MPWIMPY — труднее убивать противников мечом.
MPBOTLESS — переключение заднего плана.
MPMIDLESS — переключение среднего плана.
MPTOPLESS — переключение верхнего плана.
MPNIPPY — более мощные прыжки.
MPSUPERTHROW — супер-бросок.
MPNOINFO — показать/убрать информацию на экране.
MPOBJECTS — показать предметы в нижнем левом углу экрана corner of screen.
MPFPS — показать частоту кадров.
MPFLUBBER — супер-прыжки.
MPMOONGOODIES — включение **Moongoodies.**
MPROIDS — включение **Roids.**
MPMERLIN — полная магия.
MPRAMBO — полный боезапас.
MPKFA — режим Бога.

Cave Wars



Запустите игру с параметром **CAVE GOD-MODE**. Вы получите все технологии и полную магию, 250000 единиц каждого минерала, пищи и магии.

Chaos Overlords



Введите в качестве имени в начале новой игры:
SMGHUBBLE — видеть все группировки во всех секторах.
SMGKICKASS — пять полностью экипированных **ground zeroes.**
SMGMILD — полное восстановление жизни всех "крыс".

Chasm: The Shadow Zone

Коды вводятся с консоли в режиме одиночной игры.
AMMO — восстановление боезапаса для всего оружия.
ARMOR — 200 процентов брони.
CHOJIN — бессмертие.
DEPTH — включение/отключение прорисовки предметов на расстоянии.
FULLMAP — карта текущего уровня.
GO (#) — перенос на указанный уровень.
INVISIBLE — двухминутная невидимость.
KILL — убивает всех монстров на уровне.
REANIMATE — реанимация всех монстров.
RESPAWN (#) — установка интервала возрождения монстров в секундах.
REVERSE — поменять местами звуковые каналы.
SHADOWS (#) — установка параметров для теней трехмерных объектов.
WEAPON — получить все оружие.
В режиме multiplayer:
KILLP (#) — убить игрока #.
KICK (#) — вывести игрока **#** из игры.
NICK — показать текущее имя.
NICK NEWNAME — задать имя для multiplayer-игры.

Civilization

Ваши поселенцы способны выполнить любое задание в течение одного хода. Например, вам нужно построить шахту. С началом очередного хода сделайте так, чтобы **settlers** походили первыми (по меньшей мере — не последними). Отдайте им команду строить шахту, после этого щелкните на поселенцах еще раз и снимите их с выполнения этого задания. Замигает один из ваших юнитов, который еще не ходил. Опять щелкните на поселенцах и укажите им снова строить шахту. Опять отмените последнее указание. Повторяйте эту последовательность до тех пор, пока не увидите, что шахта построилась.

CivNet

Для активации режима cheats последовательно нажмите клавиши: **Ctrl, A, O, D, B, A, M, F.**
ALLSEEINGEYE — показать всю карту.
ARMAGEDDON — ядерный удар по всем городам.
ARMYINFO — информация о других расах.
AUTOMODE — компьютер ходит вместо вас.
GETRICHQUICK — тысяча монет.
GETSMARTQUICK — изобретение.
MISSLECRISIS — создает **nuclear missile** во всех городах.
MONEYANDPOWER — деньги и власть.
NUKESTORMS — вызывает глобальное потепление.
SCALEIT — увеличение производительности.
SETTLERHO! — во всех городах создаются подразделения **settlers**.

Clouds of Xeen

Адреса для телепортирующих зеркал:
LORD XEEN — к лорду Xeen.
BOGUS — к лорду Xeen.
COUNT DU MONEY — к логову дракона.
SHOWTIME — к окончанию игры.
SHANGRI-LA — к потайному городу.
I LOST IT — получить магический меч.

Cold Shadow

Коды уровней:
ININJA
MUDPIE
HTFOOT
ZEFROG
ARRGGH
DKMPOZ
NOCHNC

Colonization

Для получения доступа к меню cheats — нажмите **Alt** и введите **WIN**.

Comanche: Maximum Overkill

Вызовите меню опций (нажмите в любом месте игры **Esc**), нажмите клавишу **Backspace** и, удерживая ее нажатой, введите **KYLE.** Появится новое ниспадающее меню "**Cheats**". С его помощью вы сможете ремонтировать ваш вертолет непосредственно во время боя, а также пополнять боезапас имеющегося на борту вооружения.

Comanche 3



Во время полета нажмите r для начала радио-переговоров. После этого можете ввести один из приведенных

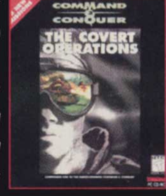




ниже кодов.
RATZ — невидимость.
COWZ — заморозка противников на 20–25 секунд.
IPIG — перегрузка.
CAT9 — повреждение.
DOG9 — оружие.
BAT9 — ракеты hellfires.

Comand and Conquer: Covert Operations

Введите во время игры:
BLASTUM — неограниченные войска.
ZESIR — неуязвимость войск.
BIG—REEN — неограниченное количество денег.



Для того, чтобы получить доступ к секретным миссиям с динозаврами — запустите игру с параметром: **C&C FUNPACK**. *Начните новую игру, выберите сторону — GDI или NOD — вы увидите новую анимацию и получите доступ к новым пяти миссиям.*

Commander Keen:
Goodbye Galaxy и Aliens Ate My Baby Sitter

Нажмите одновременно **B**, **A** и **T** — вы получите 99 зарядов, дополнительную жизнь и все драгоценные камни.
Нажмите одновременно **A**, **2** и **Enter** — вы перейдете в режим отладки и сможете использовать приведенные ниже коды:
F10-G — режим бога.
F10-I — предметы.
F10-J — прыжок.
F10-N — прохождение сквозь препятствия (no clipping).
F10-Y — видны скрытые области уровня.
F10-B — установка цвета окантовки экрана (1–15).
F10-C — показать количество активных/пассивных объектов на уровне.
F10-D — записать демонстрацию.
F10-E — закончить прохождение текущего уровня.
F10-M — показать использование памяти.
F10-S — замедленное движение.
F10-W — перенос на любой уровень.
F10-Y — открыть скрытые области.

Commander Keen:
Invasion of theVorticons

C-T-Space — нажмите эти три клавиши одновременно для получения POGO-прыгалки, всех карт-ключей и полного боезапаса.
Shift-Tab — пропуск неигранного уровня в экране карты.
G-O-D — нажмите одновременно для перехода в режим бога. Вместо прыжка — полет.

Crazy Drake

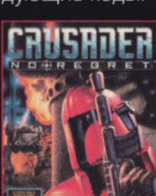
ENTERSANDMAN — режим бога.
NEUROTECH — дополнительная жизнь.
DRAKENUKEM — восстановление времени.
PLUGANDPRAY — дополнительная Smart Bomb.
RADIOHEAD — завершить уровень.
ONEREALITY — восстановление жизни.
COLIN — 20 жизней.
ROCKETZRULES — 5000 поинтов.
IDKFA — только одна жизнь и очень слабое здоровье.
DEBUG — вывод цифровой информации на экран.

Cricket '97

Нажмите пробел — игра остановится. Для активации режима cheats введите **starwa**. Должно появиться сообщение **Warp Speed Captain**. Ваш персонаж стал быстрее.

Crusader: No Regret

Введите **LOOSECANNON16**. *Вы должны услышать "Crusader: No Regret". После этого вы можете использовать следующие коды:*



Alt-F10 — неуязвимость.
Ctrl-F10 — бессмертие.
F10 — все предметы и оружие (перед применением избавьтесь от того, что у вас имеется).
F7 — показать решетку уровня.
Ctrl-V — статистические данные о системе и об игре.
Параметры командной строки:
-skill # — установка уровня мастерства (# — от 1–4).
-warp # — перенос в миссию #.
-warp # -egg 250 — перенос на уровень # в комнату с оружием. Соберите его и пройдите на send-pad, откуда вы попадете в начало уровня.

Crusader: No Remorse

Введите **JASSICA16**. *Вы должны услышать "Crusader: No Remorse". После этого вы можете использовать следующие коды:*
Alt-F10 (Ctrl-F10) — неуязвимость.
F10 — все предметы и оружие (перед применением избавьтесь от того, что у вас имеется).
Параметры командной строки:
-skill # — установка уровня мастерства (# — от 1–4).
-warp # — перенос в миссию #.

CyberGladiators

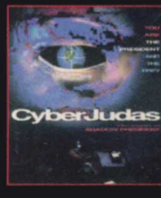


Вверх, **Вниз**, **Вверх**, **Вниз**, **Вверх**, **Вниз**, **Влево**, **Вправо**, **Влево** (**W**,**S**,**W**,**S**,**W**,**S**,**A**,**D**,**A** на клавиатуре) — неограниченный запас продолжений.
Вверх, **Вниз**, **PK**+**SK** (**W**,**D**,**J**+**L** на клавиатуре) — режим диско.
Вверх+**Вниз**, **Вверх**, **Вниз**, **Вниз**+**Вправо**, (**W**+**A**,**W**,**S**,**S**+**D** на клавиатуре) — режим потери конечностей.
Для того, чтобы сыграть за Carnigore — выделите **Master Pain** *и нажмите* **SK, PP** и **PK** (**L**,**I**,**J** на клавиатуре).
Для того, чтобы сыграть за Schrapp — выделите **Psyclopps** *и нажмите* **PK, PP, SK** и **PP** (**J**,**I**,**L**,**I** — на клавиатуре).
SK — удар ногой.
PK — сильный удар ногой.
PP — сильный удар рукой.

Cyberia

Введите во время игры **GREER** — получите невидимость.
Для доступа к компьютеру используйте пароль **EINSTEIN**.
Во время схватки с мутантами в Cyberia Complex — нажмите **ENTER**. Будет послана волна shock wave, с помощью которой вы сможете мимо них пробраться.

Cyberjudas

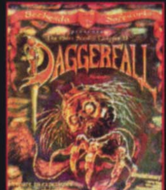


В этой игре имеется три фазы активности Cyberjudas. Чем продвинутее фаза, тем более мощными будут его действия.
Для того, чтобы начать игру на продвинутой фазе — стартуйте ее с параметром:
CJ /PX, где X — одна из фаз (от 1 до 3).
Примечание: для того, чтобы вы могли увидеть различные фазы, вам нужно выбрать в основном меню CYBERJUDAS GAMBIT.
Другой cheat позволяет узнать, кто такой Cyberjudas. Стартуйте игру с параметром:
CJ /SKUNKWORKS и введите в системном меню DEEPTHROAT. Вы должны узнать, кем является Cyberjudas на этой фазе.

Daedalus Encounter

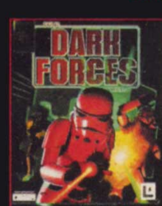
Для пропуска сцены — в основном меню выберите игру, нажмите Alt–F5, выберите JUMP TO — вам будут предложены на выбор сохраненные игры для всех сцен.
Для пропуска головоломки — нажмите и не отпускайте Alt–Shift. Нажмите первую букву названия головоломки. Для пропуска орбитальной головоломки — нажмите Alt–Shift–I.

Daggerfall



Первой буквой специального заклинания поставьте < **$** >. При его применении будет расходоваться только четверть стандартного количества магии. Если первой буквой поставить < **!** >, то один раз в день заклинание можно будет применять, не расходуя магию вообще. Если вы вошли в очередное подземелье и обнаружили некий предмет — возьмите его и сразу же выйдите обратно. Предмет должен возникнуть на прежнем месте вновь.

Dark Forces



LABUG — режим жука — позволяет протискиваться сквозь узкие щели и значительно уменьшает размер героя, когда тот приседает.
LACDS — включение/отключение режима карты.
LADATA — текущие координаты.
LAIMLAME — включение неуязвимости.
LAMAXOUT — все предметы.
LANTFH — телепортация уровнем ниже или выше с сохранением текущих координат персонажа.
LAPOGO — отключение проверки высоты — позволяет вам забираться на высокие выступы без специального снаряжения.
LAPOSTAL — все оружие (полностью заряженное).
LARANDY — увеличение скорострельности всех типов оружия в течение 50 секунд.
LAREDLITE — заморозка противников. Противники получают повреждения, но для их проявления этот режим необходимо отключить.
LASKIP — окончание текущей миссии.
LAUNLOCK — получение всех ключей, карт с кодами, **broken Dark Trooper gun**, **data tape**, **ice cleats** и **Phrink metal.**

Коды уровней:
LASECBASE — уровень 1
LATALAY — уровень 2
LASEWERS — уровень 3
LATESTBASE — уровень 4
LAGROMAS — уровень 5
LADTENTION — уровень 6
LARAMSHED — уровень 7
LAROBOTICS — уровень 8
LANARSHADA — уровень 9
LAJABSHIP — уровень 10
LAIMPCITY — уровень 11
LAFUELSTAT — уровень 12
LAEXECUTOR — уровень 13
LAARC — уровень 14

Darklight Conflict

Во время игры зажмите TAB и нажмите PgUp. Отпустите обе клавиши и нажмите P. В нижней части экрана появится надпись Cheat Enabled. В результате этой манипуляции вы стали неуязвимым.

Dark Sun 2

Для получения доступа к cheats запускайте игру с параметром: **DSUN -K911**. После этого вы сможете во время игры применять следующие уловки:
T — повысить уровень.
M — восстановить полностью всю магию.
Alt-F2 — увеличить силу атаки.
Alt-F4 — обучиться всем заклинаниям.

Deadlock

Ctrl-F1 — запуск режима cheats.
GHOTI — завершение текущего исследования.
FRODO — увеличение населения.
MAKE IT SO — 5,000 кредитов и 100 каждого ресурса во всех колониях.
TOUCHE — позволяет просмотреть видеофрагменты.

DeathDrome



Коды уровней:
2REVOLT — The Abyss
3ACCUSED — The Outpost
SHORT4TIME — Citadel
5GETAWAYS — The Inferno
BOLT6DOWN — The Wall
ARREST7 — The Spike
LASTMEAL8 — Purgatory

Death Rally

Для получения бонуса в защите введите в качестве имени — **Duke Nukem**.

Коды, вводимые во время гонки:
DRUB — неуязвимость.
DREAD — неограниченный боезапас .
DRAG — неограниченное **turbo.**
DRINK — ракетное топливо.
DRUG — "тормозной" эффект.
Коды, вводимые в меню.
DROOL — получить $500000.
DRAW — получить $1000.
DROP — снять 10 поинтов.
DRIVE — прибавить 10 поинтов.

Descent

Для безопасного пользования приведенными ниже кодами мы рекомендуем вам переконфигурировать управляющие клавиши игры (в частности — смертоносную **B**).
*Коды для версий **shareware** и зарегистрированной:*
GABBAGABBAHEY — разрешение ввода кодов. Все достижения обнуляются.
AHIMSA — включение/отключение стрельбы роботов.
ALT-F — показать карту.
BUGGIN — включение/отключение режима **turbo.**
FARMERJOE — переход на другой уровень.
FLASH — показать путь к выходу.
GUILE — включение/отключение **cloak**.
MITZI — все ключи.
RACERX включение/отключение неуязвимости.
SCOURGE — все оружие для версии shareware, все боеприпасы.
TWILIGHT — максимизация всех щитов.
Коды для зарегистрированной версии:
ASTRAL — включение/отключение режима призрака (только для версии 1.4).
BIGRED — все оружие и боеприпасы.
BIOPSYTOYS — уничтожение реактора на текущем уровне.
BRUIN — дополнительная жизнь.
LUNACY — роботы передвигаются быстрее, но стреляют реже (только для версии 1.4).
POBOYS — уничтожение реактора на текущем уровне (только для версии 1.4).
PORGYS — все оружие и стрельба в турбо режиме (только для версии 1.4).

Descent II



ALIFALAFEL — все **powerups.**
ALMIGHTY — неуязвимость.
BITTERSWEET — со-





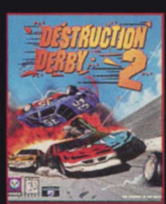
здает на экране эффект переноса.
CURRYGOAT — все ключи.
EATANGELOS — самонаводящееся оружие.
ERICAANNE — стены и пол отражают выстрелы.
FREESPACE — перенос на любой уровень (с 1 по 24).
GODZILLA — оружие причиняет максимум вреда.
GOWINGNUT — психический **Guide-Bot.**
HELPVISHNU — второй **Guide-Bot** или восстановление погибшего.
JOSHUAAKIRA — полная карта текущего уровня.
LPNLIZARD — самонаводящееся оружие.
MOTHERLODE — все оружие с полным боезапасом.
PIGFARMER — введите один раз — увидите надпись **Hi, John!!!**. Уменьшает размер экрана. Повторный ввод вызовет надпись **Bye, John**.
ROCKRGRL — автокарта.
SPANIARD — первое применение — уничтожит всех роботов на уровне. Второе — уничтожит робота-босса или **Guide-Bot** (если босса уже нет).
WHAMMAZOOM — перенос на другой уровень.
ZINGERMANS — неуязвимость.

Destruction Derby

!DAMAGE! — выберите гонку **Wreckin' Racing** и введите этот код в качестве вашего имени для получения неуязвимости
#PLAYER — проделайте те же операции для получения возможности определять число машин

Destruction Derby 2

Выберите **Begin a racing season**. Введите в качестве имени **MACSrPOO** (именно так, как указано). Щелкните на **End**. Выйдите из режима гонки. Войдите в режим тренировочных заездов. Вы сможете гонять на любой из семи трасс. Также станут доступны четыре кубковые трассы.



DEUS

Для активации режима ввода cheats выполните следующие действия:
а) войдите в меню опций;
б) поместите курсор мышки в левый верхний угол экрана;
в) нажмите одновременно клавиши **Alt, Ctrl** и **C** — после этого должна прекратиться анимация курсора;
г) с помощью цифровой клавиатуры введите **3615**, нажмите **Enter** (также на цифровом паде), — пока вы вводите цифры, в верхнем левом углу должны появляться числа;
д) после нажатия **Enter** анимация курсора должна возобновиться. Вы вошли в режим ввода cheats.
Вернитесь в обычный трехмерный экран. Нажмите **Ctrl-T**, чтобы получить все оружие, все необходимые по сценарию предметы (при этом оригиналы останутся на своих местах), а также — чтобы выставить ваши характеристики на максимальный уровень.
Примечание: не жмите **Ctrl-T**, если вы находитесь в одном из двумерных экранов или плывете.

Die Hard Trilogy

Во время игры нажмите Esc (пауза). Затем нажмите R и 2 и, не отпуская, введите код:
Для первой части:
Вправо, Вверх, Вниз, E — включить неубиваемость.
Вправо, E, Вниз, O — 50 гранат, дымовых шашек и др.
Вправо, Вверх, Вниз, Вниз, E, Вправо — оружие (сначала Shotgun, при повторном нажатии — следующее оружие и т.д.).
Вправо, E, E, вниз — все становятся толстыми.
Для второй части:
Вправо, E, Влево, O, A, Вниз, E — много ракет и гранат.
Влево, A, Вправо, Вниз — прицел не дрожит.
Вниз, E, A, Вниз — все становятся скелетами.
Для третьей части:
Влево, O, Вверх, Вниз, E, Вправо — бесконечное число жизней.
Коды желательно набирать быстро. Если после набора пауза отключилась, то код сработал.

DOOM / Ultimate Doom и DOOM II / Final Doom



IDDQD — включение/выключение неуязвимости.
IDFA — оружие и боеприпасы.
IDKFA — боеприпасы, ключи и оружие.
IDCLIP — включение/отключение прохождения сквозь стены (Doom II/ Final Doom).
IDSPISPOPD — включение прохождения сквозь стены для DOOM 1.
IDCHOPPERS — получить бензопилу и зашифрованное сообщение.
IDDT — при включенном режиме автокарты позволяет переключать режимы: обычная карта, полностью открытая карта, открытая карта с предметами и противниками.
IDBEHOLD — получить **berserker pack.**
IDBEHOLDV — получить временную неуязвимость.
IDBEHOLDI — получить временную невидимость.
IDBEHOLDA — включить режим автоматической карты.
IDBEHOLDR — получить антирадиационный костюм.
IDBEHOLDL — получить **light-amplification visor** — ночное видение.
IDCLEVxy — телепортирование на уровень **y** (1-9) эпизод **x** (1-3) для Doom, (x=1-32 для Doom II).
IDMYPOS — показывает координаты и направление движения.
IDMUSx — изменение музыки, **x** — музыка уровня (Doom II/ Final Doom).

DragonHeart



Войдите в экран меню, нажмите **DLDRDU** (**D** — вниз, **L** — влево, **R** — вправо, **U** — вверх). После этого вы получите возможность перейти на любой уровень. Для повышения силы и выносливости применяйте связку **UUUBBB**, где **B** — блок.

Duke Nukem 3D

DNALLEN — произносит сообщение.
DNCLIP — проходить сквозь стены (работает нестабильно).
DNCOSMO — еще одно сообщение.
DNHYPER — эффект стероидов.
DNBETA — и еще одно сообщение.
DNSKILL# — установка уровня мастерства.
DNCOORDS — показать координаты героя.
DNRATE — показать частоту кадров.
DNITEMS — дает **power-up**'ы.
DNKEYS — все ключи.
DNDEBUG — отображает информацию отладчика.
DNINVENTORY — все **power-up.**
DNWEAPONS — все оружие и полный боезапас.

DNMONSTERS — выставить/убрать монстров.
DNCASHMAN — при нажатии клавиши **USE** швыряются деньги.
DNVIEW — аналогично F7 — вид на героя со стороны.
DNSCOTTY## — перенос на уровень (номер эпизода и номер уровня из двух цифр). Например, для переноса на уровень 7 эпизода 1 нужно ввести: **DNSCOTTY107**. Обязательно проставляйте нули!
DNSTUFF — все оружие, ключи и **power-up.**
DNCORNHOLIO — открыть всю карту.
DNKROZ'- аналог **DNCORNHOLIO.**

Duke Nukem 3D:
Atomic Edition



DNGODLY — включение режима бога.
DNUNGODLY — отключение режима бога.
DNCORNHOLIO — переключение режима бога.
DNKROZ — переключение режима бога.
DNWARPN№# — переход на уровень № эпизод #.
DNSCOTTYN№# — переход на уровень № эпизод #.
DNAMMO — полный комплект боеприпасов.
DNVIEW — режим преследования — наблюдайте за героем с расстояния в несколько шагов при нажатой клавише **F7.**
DNWEAPONS — все оружие.
DNUNLOCK — отомкнуть двери.
DNITEMS — ключи, предметы и т.п.
DNSTUFF — ключи, оружие, боеприпасы.
DNRATE — отображает частоту кадров (два числа в верхнем левом углу).
DNSKILL# — начать повторно уровень с уровнем мастерства # (от 1 до 5).
DNCLIP — проходить сквозь стены (PC может подвисать).
DNHYPER — употребить стероиды.
DNENDING — закончить эпизод.
DNCASHMAN — при нажатии на клавишу пробела Duke швыряется деньгами.

Dungeon Master 2



Заклинания:
X — мощность 1-6
x1 — зелье защиты
x2 — зелье лечения (нужна пустая бутылка)
x4 — магический факел
x6 — снятие магических эффектов
x12 — синий шар
x14 — групповая защита
x15 — зелье-щит (нужна пустая бутылка)
x25 — Cure potion
x31 — отравленное облако
x44 — Fireball
x51 — Magic missile
x52 — ослабление нематериальных существ
x61 — ядовитое зелье (нужна пустая бутылка)
x143 — групповая защита
x153 — зелье мудрости (нужна пустая бутылка)
x154 — зелье бодрости (нужна пустая бутылка)
x243 — групповая защита
x321 — групповая защита от огня
x322 — групповая защита
x323 — групповая защита
x324 — групповая защита
x326 — групповая невидимость
x331 — удар
x332 — толчок
x335 — Lightning bolt
x342 — танцующая группа
x345 — специальный свет (лучше факела)
x352 — зелье ловкости (нужна пустая бутылка)
x451 — зелье силы (нужна пустая бутылка)
x454 — защита от огня
x546 — темнота
x621 — атакующий minion (пригодится очистить комнаты от нечисти)
x622 — висячая штуковина с щупальцами (таскает ваши вещи)
x624 — охраняющий minion (полезен для того, чтобы отдохнуть во враждебной обстановке)
x655 — зелье маны (нужна пустая бутылка)

EarthSiege

Начните новую кампанию или возобновите старую. В главном меню выберите любую одиночную миссию. Пройдите в помещение для брифинга и выберите вооружение. Выберите самый большой механизм и вернитесь к брифингу. Отмените одиночную миссию. В главном меню — возобновите кампанию. Выиграйте следующую назначенную миссию и сохраните игру. Загрузите сохраненную игру — вам станут доступны все полностью оснащенные механизмы.

Earthworm Jim

ITSAWONDERFUL — дополнительная жизнь.
HATMAN — превращает **Jim** в **Hatman.**
ONANDONANDON — максимальное число **continue.**
POPQUIZHOTSHOT — 1000 патронов.
SLAUGHTERHOUSE — доступ к пяти первым уровням.
IDDQD — показывает команду разработчиков EWJ и выводит сообщение **Nice try! This isn't Doom.**
IDKFA — показывает фото бета-тестировщиков игры.

Elder Scrolls: Arena

Ответы на загадки:
Crushed beneating trampling feet — GRAPE
Elvish Mithril and Argonian Silver — TIME
From the beginning of Eternity — E
I am the architect of this hall — THEODORUS
I am twice as old as three times the age — 108
I come out of the earth — ONION
I daily am in Elswey — SUN
I run smoother than any rhyme — WATER
I tie and hold, capture and bind — LOVE
I touch your face, I'm in your words — AIR
In a marble hall as white as milk — EGG
More beautiful than the face of your god — NOTHING
My second is performed by my first — FOOTSTEP
There is a thing, which nothing is — SHADOW
Two bodies have I, both joined in one — HOURGLASS
What flares up, and does a lot of good — TORCH
What force and strength cannot get through — KEY

Elite II - Frontier

Во время игры введите **ww jump**. Нажмите клавиши **Вперед** и **Торможение** одновременно. Корабль совершит прыжок.

Elite III

Нажмите **P+Shift+Control** и введите **ARON**. Вы должны получить 1000 монет.

Eradicator



Для полной версии:
\RAGAMUFFIN — неуязвимость.
\ARMS — все боеприпасы.



\GIFT — все предметы.
\DIG — прохождение сквозь стены (отключение **clipping**).
\OVERDRIVE — включение powerup для microchip.
\SPUTNIK — открытие автокарты.
\AMOBJECT — включение предметов на автокарте.
\VICI — закончить прохождение текущего уровня.
\BLOAD — загрузить определенный уровень.
\GOBBET — самоубийство.
\AIMOVE — остановить AI противника.
\FRAME — показать частоту кадров.
\FMK — полное здоровье.
\OUCH — нанести себе повреждение.
\GRAV — уменьшить силу тяжести.
\BLUB — включить/выключить замедленное движение.
\GUNS — отнять у персонажа боеприпасы.
\DUNHOUR — уничтожить всех противников.
\POED — невесомость.
\OREILLY — получить радар (radar tracker).
\76TRUMBOS — показать звуковые эффекты.
\GPS — показать координаты.
**** — повторить последний cheat .
Для демонстрационной версии
\FUSHIPI — неуязвимость.
\GUNS — все боеприпасы.
\XMAS — все предметы.
\TUNNEL — прохождение сквозь стены.
\BLOODLUST — включение powerup для microchip.
\2KRAD4U — самоубийство.

F29 - Retaliator

Введите в качестве имени:
THE DIDYMEN — получите звание полковника и неуязвимость.
CIARAN — ваше имя изменится на **OCEAN OK**, получите полную мощь.

Falcon 3.0

CTRL-ALT-5 — автовыравнивание самолета.
SHIFT-T — показать время суток.
SHIFT-U — взгляд вниз.
TAB-P — обзорная камера.
TAB-P-D — разрешение режима отладки.
В режиме камеры:
~ — выход из режима камеры.
+ — увеличение скорости.
- — снижение скорости.
F3 — поворот вправо.
F4 — поворот влево.
Ctrl — точная настройка.
Shift — разрешение разворотов по вертикали.

Fallen Heaven

Интересующие нас файлы находятся в каталоге ***falen\units***:
для людей (human) — **human.unt**,
для пришельцев (alien) — **alien.unt**.
Менять параметры юнитов:
Movement=движение — ставить **HOVER** — это даст возможность перемещения по воде и т.п.
Cost=стоимость — можно сделать поменьше, например 0.
ProductionType=**TROOP/FACTORY/HOVER** — можно перевести производство данного юнита на другой завод (примечание — максимум юнитов, производимых одним заводом — четыре).
TimeUnits = ActionPoints т.е. число ходов юнита в одном turn (максимум — 1000).
Initiative=1 — инициативность.
Hp= хит-поинты (максимум 1200).
Upkeep= ставить 0, чтобы юниты не расходовали кредиты.
Менять параметры оружия:
Name= название, используемое в предыдущем разделе.
Range= максимальная дальность (в клетках) — максимум 49.
Precision= точность, нужно ставить -3 (-3...3).
DamageContact= разрушение при прямом попадании (максимум 10000). Этого хватит, чтобы разрушить что угодно. **DamageClose**, **DamageFar** — то же самое (надо же разделить оружие на точное, среднего и массового поражения!).
PercentTimeUnits — если поставить на 1, то стрелять можно будет почти бесконечное число раз за ход.
Изменять параметры зданий:
Hp= хит-поинты.
Cost= стоимость (ставьте 0).
ProductionCash=ставить для mining facility/refinery — достаточно 500.
ProductionResearch= ставить для Laboratory/reserch center — 500.
ProductionEnergy= ставить для energy plant/energy center — 500.
ConsummationEnergy, **ConsummationCash**=0 Если везде проставить ноль, не понадобится делать предыдущие 3 шага.

Fatal Racing

SUICYCO, MAYTE, 2X4B523P, TINKLE, LOVEBUN — "читовые" автомобили.
DR DEATH — режим уничтожения.
SUPERMAN — неуязвимость.
TOPTUNES — альтернативные FX.
CUP WON — завершающий ролик.
CINEMA — широкий экран.
FORMULA1 — доступ ко второму набору машин.
MREPRISE — доступ к бонусовому кубку.
I WON — победный ролик.
CUP WON — следующая гонка будет последней в сезоне.

FIFA '97



Для разрешения ввода cheats — установите системную дату на 29 февраля 1997 года и выберите команду Сингапура.
CANTONA — позволяет игроку послать мяч зрителям.
KAYU — рефери судит матч в нижнем белье.
KELONG — доступ к скрытым игрокам (Abbas Saad и Michael Vana).
LAOCHIAO — аналогично предыдущему (Quah Kim Song и Dollah Kassim).
LTH — противник забивает голы в свои ворота.

FIFA International Soccer

Для забивания 10 голов введите **dddttt))soccer**.

Fire Fight

Одновременно нажмите **C**,**W** и **+**. Вызов меню cheats — нажатием клавиши **F12**.

Flashback

QUENCH — уровень 1
GHOST — уровень 2
LEGEND — уровень 3
BULLET — уровень 4
DISRUPT — уровень 5
TREMOUR — уровень 6

Flight of the Amazon Queen

Коды вводятся во время игры:
GRIMLEY — общая информация.
KOWAMORI — высокая скорость.
NEUROTOX — выбор любой комнаты.
GRIMLEYZ — выбор мелодии на CD.
ZEROXPARK — проиграть мелодию.

Full Throttle

Для одержания победы во время схва-

ток на дороге **Old Mine road** жмите одновременно на клавиши **SHIFT-V**. Если вы несколько минут не будете прикасаться к клавиатуре — появится вращающееся меню автомобилей.

Fury 3

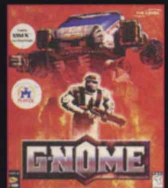
GIVITIUP — все оружие.
JUMPNIT — перенос на следующий уровень.
SSMOKIN или **URDUSTD** — турборежим.
TRYMEON включение/выключение неуязвимости.
TUFENUF — щиты.
WORMITx — перенос на уровень **x**.
JUMPNIT — перенос на следующий уровень.
PACKIN1 — полный боекомплект — максимум боеприпасов для Servo Laser.
PACKIN2 — полный боекомплект для Isokinetic Gun.
PACKIN3 — полный боекомплект для Rapid Laser.
PACKIN4 — полный боекомплект для the D.O.M.
PACKIN5 — полный боекомплект для Viper.
PACKIN6 — полный боекомплект для Baryon Gun.
PACKIN7 — полный боекомплект для Superbomb.
SCOPEIT — Ocilloscope.
STPNSHP — парение при нажатой клавише **Ctrl**.

FX Fighter

Для выбора уровня нажмите B, M, K, H, D.

G-Nome

В главном меню нажмите CTRL+F1. *Затем введите следующие комбинации (заглавными буквами).*



REDTOP TROD — сделать доступными Single Player Mission.
HAD A NUDE ON — активирует комбинацию неубиваемости (см. ниже).
BRASS CLUE — активирует комбинацию перезарядки оружия.
CHASTE COED — посмотреть заключительную заставку.
ROTTED DROP — активирует комбинацию уничтожения цели Если код набран верно, то вы услышите характерный звук.
Во время игры (при веденных кодах) нажмите:
CTRL+I — неуязвимость.
CTRL+Z — перезарядить оружие.
CTRL+F — уничтожить нынешнюю цель.

Gender Wars

Перед миссией сохраните игру под именем **BUY A PLAYSTATION**. Вы приобретете неуязвимость и бесконечный боезапас. В случае сохранения под именем **WORLD OF FISH** — получите возможность выбора уровня. В экране опций выберите QUIT TO TITLE, начните новую игру, выберите пол и действуйте в соответствии с указаниями на экране.

Gene Wars

Во время игры введите с клавиатуры **SALMONAXE**, *после чего можете пользоваться приведенными ниже кодами.*
B — мгновенная постройка или модернизация.
C — получение доступа ко всем чистокровкам (**purebreds**) и гибридам (**hybrids**).
D — статус памяти.
L — вызов дополнительных монолитов.
S — улучшить технологию.
T — все строения становятся прозрачными.
W — выиграть миссию.
SHIFT-Z — открыть карту.
F5 — в позиции курсора появится **Duranium bulb.**
F6 — сбросить бомбы в позиции курсора.
F7 — выстрелить по существу.
F10 — получить деньги.

Gex

Коды уровней:
SVZFKHGP — cemetery 1
BXRFYHGP — cemetery 2
KXVKRHKP — jungle isle 1
SVKLPHKP — jungle isle 2
CVBLPHKP — jungle isle 3
ZVTCYHGP — new toonland 1
CVHCSHKP — new toonland 2
RVTCSHGP — new toonland 3
CVBLPHKP — new toonland 4
YTCHPHKP — kung fuville 1
ZTDHPHKP — kung fuville 2
DXVGRHKP — kung fuville 3
GYVYRHKP — rezopolis 1

Gobliiins

Коды уровней:
VQVQFDE — уровень 2
ICIGCAA — уровень 3
ECPQPCC — уровень 4
FTWKFEN — уровень 5
HQWFTFW — уровень 6
DWNDGBW — уровень 7
JCJCJHM — уровень 8
ICVGCGT — уровень 9
LQPCUJV — уровень 10
HNWVGKB — уровень 11
FTQKVLE — уровень 12
DCPLQMH — уровень 13
EWDGPNL — уровень 14
TCNGTOV — уровень 15
TCVQRPM — уровень 16
IQDNKQO — уровень 17
KKKPURE — уровень 18
NGOGKSP — уровень 19
NNGWTTO — уровень 20
LGWFGUS — уровень 21
TQNGFVC — уровень 22

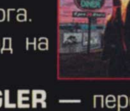
Gods

Коды уровней:
1053
3425
8282
4476

Hardline

На жестком диске имеется каталог **hardline.cfg**, *в котором находится файл* **setup.cfg**. *Откройте этот файл в любом редакторе и добавьте в его конце еще одну строку:*
CHEATING IS SOMETIMES USEFUL BUT FOR HOW LONG ??
Начните игру, теперь вы можете пользоваться cheats:
Insert — увеличение показателя здоровья.
Home — увеличение боеприпасов для применяемого вами типа оружия.
PgUp — увеличение боеприпасов для вспомогательного типа оружия.

Harvester



NICK — полное здоровье.
BRUCE — режим бога.
DUSTIN — переход на уровень 1.
BOSTON STRANGLER — переход на уровень 2.
HELTER SKELTER — переход на уровень 3.
CHARLES MANSON — переход на финальный уровень.
MURDERER — дополнительное оружие.
SON OF SAM — дополнительные предметы.

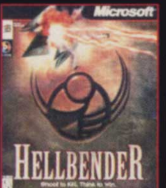
HeliCops

/CLOAK — включение/выключение

cloaking.
/CONFLICT — включение/выключение конфликта противников.
/IRONMAN — включение/выключение неуязвимости.
/STAGEWIN — успешно завершить текущую миссию.



Hellbender



TOTLPWR — 100 процентов энергии.
URDEAD# — оружие номер # (от 0 до 9).
MAXMEUP — восстановление 100 % корпуса.
IMPUMPO — все оружие.
AUNTEM# — перенос на планету # (от 1 до 8).
IMSTUCK — пропуск текущей миссии.
STEROID — неуязвимость.

Heretic

QUICKEN — включение/отключение неуязвимости.
MASSACRE — перебить всех на уровне.
SKEL — получить все ключи.
RAMBO — все оружие и боеприпасы.
ENGAGE# — перенос на уровень #.
KITTY — возможность проходить сквозь стены. Перед тем, как вам понадобится поднять предмет или активировать рычаг — отключите этот режим.
COCKADOODLEDOO — превращает вас в цыпленка на короткое время.
ENGAGExy — перенос на эпизод **x**, уровень **y**.
IDDQD — гибель персонажа: **"Trying to cheat, eh? Now you die!"**.
IDKFA — у персонажа исчезает оружие: **"Cheaters don't deserve weapons"**.
PONCE — 100% здоровье.
RAVMAP — открытие карты.
SHAZAM — включение/отключение Tome of Power.
TICKER — показать частоту кадров.
GIMMExy — получить предметы: **x** — предмет (A-J), y — количество (1 to 9):
A — ring of invincibility — кольцо неуязвимости,
B — shadowsphere — невидимость,
C — Quartz Flask — 25% здоровья,
D — Quartz Flask — 100% здоровья,
E — Tome of Power — удваивает силу оружия,
F — Torch — увеличение освещенности,
G — Time Bomb — бомба,
H — Morph Ovum — противники становятся цыплятами,
I — Wings of Wrath — возможность летать,
J — Chaos Device — рестартовать уровень,

Heroes of Might and Magic

101495 — открывает полностью карту

Heroes of Might and Magic II и Price Of Loyalty

1313 — показать заставку для поражения на уровне.
32167 — получить пять черных драконов, можно повторить.



911 — успешно завершить текущий сценарий.
8675309 — открытая карта.

Hexen

SATAN — неуязвимость.
DELIVERANCE — превращает персонажа в свинью.
BUTCHER — убивает всех монстров.
CLUBMED — восстановление здоровья.
NRA — полный запас маны, оружие и броня.



INDIANA — все предметы.
LOCKSMITH — все ключи.
SHERLOCK — все предметы для головоломок.
CASPER — прохождение сквозь препятствия (no clipping).
SHADOWCASTER# — изменение класса (вместо # введите нужное число: 0 — воин, 1 — клерик, 2 — волшебник).
Where — координаты персонажа.
Ticker — показать частоту кадров.
Mapsco — переключение степени детальности карты.
Mrjones — показать номер версии.
Noise — информация по звуковому сопровождению.
Visit## — перенос на уровень 00-31 или 41 (этот cheat не срабатывает для высшего уровня сложности и для игры в режиме multiplayer).
Коды для shareware:
BGOKEY — режим бога.
CRHINEHART — все оружие.
BRAFFEL — получить 25 артефактов.
MRAYMONDJUDY — все ключи.
SGURNO — полное восстановление здоровья.
RJOHNSON — прохождение сквозь препятствия.
JSUMWALT — координаты **X** и **Y**.
EBIESSMAN — превращение персонажа в свинью.
REVEAL — переключение детальности карты в режиме карты.
TMOORE — получить предметы.
BPELLETIER## — перенос на уровень ##.
CSTIKA — уничтожение противников.
PLIPO# — изменить класс игрока (вместо # введите: 0 — воин, 1 — клерик, 2 — маг).

Highway Hunter

Параметры командной строки:
START.EXE BEER — неограниченная энергия.
START.EXE FREE — неограниченное оружие.
START.EXE SKIP — пропустить интродукцию.
START.EXE L* — переход на уровень *.

Hi-Octane

Alt-F1 — самоуничтожение.
Alt-F2 — уничтожить противников.
Alt-F3 — максимум топлива.
Alt-F4 — максимум боеприпасов.
Alt-F5 — максимум щита.
Alt-F6 — дополнительный круг.
Alt-y — включение автопилота.
Alt-c — отключение автопилота.

Hocus Pocus

FEELGOOD — полное здоровье.
BLAKE — ключи.
BANANA — лазерная стрельба (только для зарегистрированной версии).
QUARK — быстрая стрельба (только для зарегистрированной версии).

Hunter Hunted

Перед и после ввода кодов нужно нажать **Enter**. *Правильно введенный код подтверждается звуком.*
COLE — полное здоровье, все оружие, боеприпасы и неуязвимость.
REZVANI, KEYS, SNELLINGS, GENTILE, STEELE, ALDEN — - полное здоровье.
HAHN, RAYL, BLUE, OCHRE, SAGE, AVACADO, VINCENT — изменение цвета игрока.



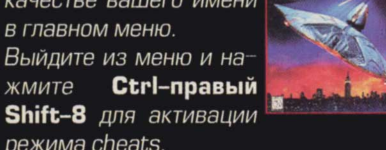
LUKASZUK, TREVOR — все оружие и боеприпасы.
INVINCIBLE — неуязви-

мость.

Hyper 3D Pinball

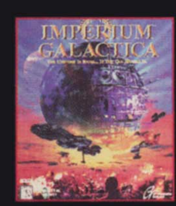
Выберите один из столов для игры, и начните ее. Нажмите **Esc***, затем введите* **KERMIT** *и нажмите* **Enter***. Это активизирует режим* ***cheats****. После снова нажмите* **Esc***, наберите одно из нижеперечисленных слов, и нажмите* **Enter***.*
KICKBACK — шарик не покидает стол.
EXTRABALL — дополнительный шар.
ALOADOFBALLS — 98 шариков.
JOSHUAJEIN — при тряске стола **Tilt** не включается.

ID4: Independence Day

Введите один из приведенных ниже кодов в качестве вашего имени в главном меню.
Выйдите из меню и нажмите **Ctrl-правый Shift-8** *для активации режима cheats.*
BRENDAN QR, **DAB DAB**, **DOOFUS**, **GREG FM**, **KIWI**, **KYRA NR**, **RADARMY**, **ROSA DUONG**, **SCOTTY-WAR**, **TRI S** — каждый из этих кодов разрешает все cheats.
FOX ROX — выбор уровня.
GO POSTAL — получаете бонус при нанесении поражения противнику, все оружие и быструю перезарядку.
GODZILLA — убить civil, убить wing.
LIVE FREE — неуязвимость.
MR HAPPY — выбор летательного аппарата.
TOURIST — выбор уровня.

Imperium Galactica



Для активации режима введите **KAROLY** *при нажатой клавише* **Shift***. После этого можете воспользоваться следующими кодами:*
C — получить все колонии и все технологии.
V — тысяча кредитов.

Inca

Для получения полной энергии во время схваток в космосе нажмите одновременно **Ctrl-Alt-левый Shift**.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Для победы в рукопашной схватке — просто нажмите Ins.

Interpose

Во время игры нажмите **P** *для паузы. Далее нажмите* **Enter** *и быстро введите один из нижеследующих кодов, затем снова нажмите* **Enter***.*
FISK — полный щит.
TRAN — дополнительная жизнь.
1501 — много денег (повторите, если надо больше).
ARGH — быстрая стрельба (когда кончится — наберите снова).
Желательно чтобы между первым и вторым **Enter** проходило не более 3-х секунд..

Interstate 76

*Во время любой основной (**TRIP**) миссии зажмите левый* **Ctrl** + **левый Shift***, а затем наберите* **GETDOWN** *и отпустите обе зажатые клавиши. Набирать код нужно очень быстро. Если вы все сделали правильно, то компьютер произнесет* **"GET DOWN"***, и на вас накинуться все машины. Ничего страшного в этом нет, ничего не предпринимайте. После того, как вас уничтожат, компьютер объявит, что миссия выполнена, вручит призы и даст следующее задание.*



Isnogoud

CORROD
FISHER
GOGONO
EXTERN
XFILES
GOTERR
SPECTR
PICNIC
POILUS
FEDODO

Jagged Alliance / JA Deadly Games

Незначительная ошибка в программных кодах игры привела к тому, что наемник может за один ход пересечь все пространство сектора (если только не будет оставлен, к примеру, предательским выстрелом из кустов в лоб). Выделите наемника и щелкните в любую точку сектора, как бы далеко она не находилась (Reserve Points при этом должен быть отключен). Когда у наемника останется Action Points меньше, чем необходимо для произведения выстрела, быстро щелкните правой кнопкой мыши на его изображении на боковой панели (потребуется некоторая сноровка). Включите Reserve Points. Снова щелкните на данном экранчике правой кнопкой. И, как говорится, счастливого пути!..

Jazz Jack Rabbit

Все коды начинаются с **P** *и* **Backspace***.*
ARJAN — на экране появится надпись НАНАНА.
GUNHED — все оружие.
TIM — надпись AWESOME.
GREETZ — открывает окошко **Arjan Greetz.**
DOOM — экран мигает красным. И еще кое-что, о чем мы вам не скажем.
LAMER — переход на очередной уровень.
MARK — потерять жизнь и начать все сначала.
APOGEE — переключение между 16-цветным EGA и нормальной графикой.
BOUF — временная неуязвимость.
SABLE — сверхзвуковая скорость.
CSTRIKE — воздушная доска.
HOOKER — бонусовый уровень после основного.
BAD — птица **yuk-yuk.**
HOCUS — телепортация (при наличии противника выше или ниже героя).

Johnny Bazookatone

ZARTACLA — уровень 1 — Prison
RINGMYBEL — уровень 2 — Hotel
SCRAMBLED — уровень 3 — Kitchen
ANASTHETIC — уровень 4 — Hospital
ETAGSLLEH — уровень 5 — Penthouse

Jungle Strike

Коды уровней:
2MM67MMM8 — 2 уровень
9Bn#9MMMT — 3 уровень
9BB8BNMM7 — 4 уровень
YVV9DNMM2 — 5 уровень
YVCS6BMM2 — 6 уровень
MCXXFWMM* — 7 уровень
MCZ9DCMMW — 8 уровень
MCL4YXMM4 — 9 уровень
MCK7NLMMH — 10 уровень
Если вы хотите стать бессмертным — нажмите **Esc,** введите **CHICKEN** и нажмите **Esc** еще раз. Вы получили неограниченное количество жизней, а нажатие клавиши **T** удваивает вашу скорость. Для отмены действия cheat нажмите **F12**.

Jurassic Park

Коды уровней (дискетная версия):
Сыграйте первый уровень. В приведенных ниже кодах замените три последние



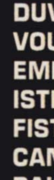
символа последними тремя символами кода первого уровня.
B14A5+++ — 2 уровень
3B5FB+++ — 3 уровень
0377D+++ — 4 уровень
0179D+++ — 6 уровень
607AF+++ — 7 уровень
EB8FD+++ — 8 уровень
8B8FF+++ — 9 уровень
AB901+++ — 10 уровень
4B903+++ — 11 уровень
Коды уровней (CD):
C37EF8D1 — 2
4D9458D1 — 3
15AC78D1 — 4
13AE78D1 — 5
72AF98D1 — 6
FDC478D1 — 7
9DC498D1 — 8
BDC4B8D1 — 9
5DC4D8D1 — 10

Katharsis

Коды уровней:
BEE — 1-1
SHIELD — 1-2
WHIRLWIND — 1-3
ELECTRICITY — 1-4
BOMBSHELL — 2-1
BORER — 2-2
SWITCH -2-3
HEAT — 2-4
LEVIATHAN — 3-1
RAINBOW — 3-2
SPRINGER — 3-3
BAD DREAM -3-4
ANTENNAE — 4-1
SLEDGEHAMMER — 4-2
CAVITY — 4-3
BULLET RAIN — 4-4
GIANTS -5-1
PRIME TEAM — 5-2
XL SHIPS — 5-3
BLOOD BATH — 5-4

Kingdom O' Magic

Вы можете пополнить ***Inventory*** *следующим образом: приведите персонаж в такое место, где не происходит никаких действий и игра не обращается к CD-ROM. Ведите (заглавными!)* **SCISTUF** *и нажмите* **Enter**. *Введите код предмета и нажмите* **Enter** *еще раз. Во избежание путаницы мы приводим название предметов без перевода.*
SHRN70 — 70's clothes for Shaz
THID70 — 70's clothes for Sidney
BBBAT — aluminium baseball bat
BARREL — barrel
BSPELL — big book o' spells
BGCORK — big cork
BGSPAN — big spanner
BROSHR — brochure
DUNNYP — carte blanche (toilet paper)
CAGE — child in a cage
MALLET — comedy mallet
COW — cow
HANDLE — crank handle
CREDIT — credit sign
DGAXE — dirty great axe
FLAMTH — dodgy flame thrower
DONUTS — donuts
DRCARD — door entry card
DRGBEF — drugged beef
DUVET — duvet (20 tog)
VOUCHR — elven gift voucher
EMPBOX — empty box
ISTICK — eye-on-a-stick



FIST — fist o' the western star
CANDLE — giant candle
RAISEN — giant raisins
GMANCT — gingerbread man cutter
GOLORN — golden ornament
PLATSH — golden platform shoes
DWARF — goliath the dwarf
HARSPY — hairspray
HAMSTR — hamster
HANMIR — hand mirror
HARFLS — harpic flushmatic
HAY — hay
ICE — ice
JARLIT — jar o' lightning
ACTION — kingdom O' Magic action figure
LIGHTR — lighter
INSTRU — list of instructions
LNGSCK — long sock with a cricket ball
MAGBNS — magic beans
MICPHN — microphone
MOBPHN — mobile phone
ORCDIS — orc disguise
PLNTR1 — palantir stone
PAPBAG — paper bag
PARROT — parrot
PARSAC — parrot in a sack
POTGRL — potassium grail
RLLPIN — rolling pin
ROPE — rope
SABER — saber o' light
SACK — sack
BKNOTS — sailors big book o' knots
SGMAN — secret plans
SHEEP — sheep
SMKEY — small key
SPRHAR — spare hair
SPLAIR — spell o' airstrike
SPLCAB — spell o' cabbage
SPLDWF — spell o' dwarf
SPLFLT — spell o' floater
SPLINC — spell o' incontinence
SPLINV — spell o' invisibility
SPLKIK — spell o' kick in the shins
SPLKOL — spell o' kolgate shield
SPLGAS — spell o' left the gas on
SPLSLO — spell o' sloooo moooo
SPLTLP — spell o' teleport
SPLWZB — spell o' wizbang
CHAINS — steam powered chainsaw
STILTP — stilt plans
SUITAS — suit o' finest asbestos
DOSWRD — suspicious french stick
SWORD2 — sword o' much greatness
SWORD1 — sword o' normalness
TALODC — talisman o' dancing
TRENDI — trendai glasses
TUPRWR — tupperware
VSBOOK — visitor's book
CTPROD — wand o' cattle prodding
WEDGIF — wedding gift
WEDLST — wedding list and invitation
WSHEET — white sheet
WIG — wig
WOOL — wool
WUNDER — woolen underthings
YELFEL — little yellow fellow
Для изменения времени суток:
SCIDAY — да будет день
SCINIGHT — да будет ночь

KKnD

Доступность всех миссий в опции **Play Mission**.
В каталоге **KKND** есть файл kknd.sve (если его не окажется — создайте). Впишите в него одной строкой приведенный набор цифр. Размер файла должен составить 96 байт.
0140020311240110230450961200
5206
3243118022099011014122047099
0190
3502812703505011013822210803
4058

Last Rites

В командной строке можно применять следующие параметры:
LR /LEV /MUS /MSN /SKIP /NOMUSIC /VGA
/SKIP — пропуск второстепенных экранов при загрузке уровня.
/LEV — позволяет начать игру с любого уровня (но с оружием и здоровьем как для первого уровня). Команду для запуска игры нужно выдавать в следующем виде (где **xx** — номер миссии): **LR /LEV LEVELS\MISSxx.**
При этом брифинг и цель предстоящей миссии будут проведены также для уровня 1. Сохранение игры и загрузка сохраненных ранее игр также работают. В случае, если вам пришлось выходить из игры, для возможности загрузить игру, сохраненной в режиме применения

читов, нужно опять запустить игру с параметрами. Ниже приведена таблица соответствия уровней (всего их одиннадцать):

LEVELS\MISS01 — Уровень 1
LEVELS\MISS07 — Уровень 2
LEVELS\MISS04 — Уровень 3
LEVELS\MISS05 — Уровень 4
LEVELS\MISS06 — Уровень 5
LEVELS\MISS08 — Уровень 6
LEVELS\MISS09 — Уровень 7
LEVELS\MISS10 — Уровень 8
LEVELS\MISS11 — Уровень 9
LEVELS\MISS12 — Уровень 10
LEVELS\MISS13 — Уровень 11

Lemmings

Коды уровней для FUN:
02 — **IJJLDNCCCN**
03 — **OHNLHCADCN**
04 — **HNLHCIOECW**
05 — **LDLCAJNFCK**
06 — **DLCIJNLGCT**
07 — **HCANNNLHCW**
08 — **CINNLDLICJ**
09 — **CEKHMDLJCO**
10 — **MKHMDLCKCX**
11 — **NHMLHCALCT**
12 — **HMDLCIOMCJ**
13 — **MDLCAKLNCS**
14 — **LHCIKLOOCR**
15 — **HCEONOLPCU**
16 — **CMOLMDLQCV**
17 — **CAJHLFLBOT**
18 — **IJHLNHBCOP**
19 — **OHLFHBADDV**
20 — **JLNACIOEDJ**
21 — **NNHCAKLFDS**
22 — **NHCMJLNGDO**
23 — **HCAOLLNHDW**
24 — **BINLLFHIDV**
25 — **BAJHMFHJDX**
26 — **IJHMFLCKDV**
27 — **NHMFHBALON**
28 — **HMNHCINMDP**
29 — **MFHBAJLNDP**
30 — **FHBIJLMODY**

Коды уровней для TRICKY:
01 — **HBANLMFPDV**
02 — **BINCMFHQDO**
03 — **BAJHLDIBEO**
04 — **IJHLDIBCEX**
05 — **NHLDIBADEU**
06 — **HLDIBINEEN**
07 — **LDIBAJLFEW**
08 — **DIBIJLLGEP**
09 — **IBANLLDHEM**
10 — **BINLLDIIEV**
11 — **BAJHMDIJEX**
12 — **IJHMDIBKEQ**
13 — **NHMDIBALEN**
14 — **HMDIBINMEW**
15 — **MDIBAJLNEP**
16 — **DIBIJLMOEY**
17 — **IBANLMDPEV**
18 — **BINLMDIQEO**
19 — **BAJHLFIBFR**
20 — **IJHLFIBCFK**
21 — **NHLFIBADFX**
22 — **HLFIBINEFQ**
23 — **LFIBAJLFFJ**
24 — **FIBIJLLGFS**
25 — **IBANLLFHFP**
26 — **BINLLFIIFY**
27 — **BAJHMFIJFK**
28 — **IJHMFIBKFT**
29 — **NHMFIBALFQ**
30 — **HMFIBINMFJ**

Коды уровней для TAXING:
01 — **MFIBAJLNFS**
02 — **FIBIJLMOFL**
03 — **IBANLMFPFY**
04 — **BINLMFIQFR**
05 — **FAJHLDHBGT**
06 — **IJHLDHFCGM**
07 — **NHLDHFADGJ**
08 — **HLDHFINEGS**
09 — **LDHFAJLFGL**
10 — **DHFIJLLGGV**
11 — **HFANLLDHGR**
12 — **FINLLDHIGK**
13 — **FAJHMDHJGM**
14 — **IJHMDHFKGV**
15 — **NHMDHFALGS**
16 — **HMDHFINMGL**
17 — **MDHFAJLNGV**
18 — **DHFIJLMOGN**
19 — **HFANLMDPGK**
20 — **FINLMDHQGT**
21 — **FAJHLFHBHW**
22 — **IJHLFHFCHP**
23 — **NHLFHFADHM**
24 — **HLFHFINEHV**
25 — **LFHFAJLFHO**
26 — **FHFIJLLGHX**
27 — **HFANLLFHHV**
28 — **FINLLFHIHN**
29 — **FAJHMFHJHP**
30 — **IJHMFHFKHY**

Коды уровней для MAYHEM:
01 — **NHMFHFALHV**
02 — **HMFHFINMHO**
03 — **MFHFAJLNHX**
04 — **FHFIJLMOHQ**
05 — **HFANLMFPHN**
06 — **FINLMFHQHW**
07 — **FAJHLDIBIW**
08 — **IJHLDIFCIP**
09 — **NHLDIFADIM**
10 — **HLDIFINEIV**
11 — **LDIFAJLFIO**
12 — **DIFIJLLGIX**
13 — **IFANLLDHIM**
14 — **FINLLDIIIN**
15 — **FAJHMDIJIP**
16 — **IJHMDIFKIY**
17 — **NHMDIFALIV**
18 — **HMDIFINMIO**
19 — **MDIFAJLNIX**
20 — **DIFIJLMOIQ**
21 — **IFANLMDPIN**
22 — **FINLMDIQIW**
23 — **FAJHLFIBJJ**
24 — **IJHLFIFCJS**
25 — **NHLFIFADJP**
26 — **HLFIFINEJY**
27 — **LFIFAJLFJR**
28 — **FIFIJLLGJK**
29 — **IFANLLFHJX**
30 — **FINLLFIIJQ**

Lemmings 3D

Во время игры введите RASPUTIN. Курсор превратится в перекрестие прицела. Вы теперь можете отстреливать леммингов, щелкая на них мышкой. Причем игра считает "убиенных" спасенными.

Коды уровней для FUN:
2 — BLIMBING
3 — FANAGALD
4 — DRICKSIE
5 — KURTOSIS
6 — GREGATIM
7 — WALLAROO
8 — AVENTAIL
9 — GAZOGENE
10 — JINGBANG
11 — DIALLAGE
12 — BUNODONT
13 — NAINSOOK
14 — YAKIMONA
15 — FUMITORY
16 — CINGULUM
17 — BESLAVER
18 — ANABLEPS
19 — QUINCUNX
20 — TARLATAN



Коды уровней для TRICKY:
21 — KAMACITE
22 — GUMMOSIS
23 — PRODNOSE
24 — NGULTRUM
25 — COTTABUS
26 — BEDAGGLE
27 — EPICALYX
28 — HOMALOID
29 — LALLYGAG
30 — BILABIAL
31 — CACOFOGO
32 — METAVURT
33 — SLOWBURN
34 — PELLUCID
35 — MAKIMONO
36 — KHUSKHUS
37 — DISPLODE
38 — RACAHOUT
39 — ORGULOUS
40 — DUNCEDOM

Коды уровней для TAXING:
41 — CABOCEER
42 — GEROPIGA
43 — BONTEBOK
44 — EMPYREAL



45 — LANGLAUF
46 — NANNYGAI
47 — SARATOGA
48 — QUINTAIN
49 — MUSQUASH
50 — ZOMBORUK
51 — SKILLING
52 — WOBEGONE
53 — BINDIEYE
54 — FRAXINUS
55 — LINDWORM
56 — CURLICUE
57 — HANEPOOR
58 — IDEMQUOD
59 — BLANDISH
60 — MALAGASY
Коды уровней для MAYHEM:
61 — CHORIAMB
62 — GARGANEY
63 — KAOLIANG
64 — MAROCAIN
65 — OBTEMPER
66 — TASTEVIN
67 — VELLOZIA
68 — BORACHIO
69 — JACKAROO
70 — COOLAMON
71 — BANAUSIC
72 — FABURDEN
73 — RECKLING
74 — MIRLITON
75 — OPAPANAX
76 — BIMBASHI
77 — CAATINGA
78 — PENSTOCK
79 — SPRINGAL
80 — BABIRUSA

Lion King

В экране заглавия введите DWARF — *появится надпись* Cheats Enabled. *Начните игру. Вы можете пользоваться приведенными ниже кодами:*
H — здоровье.
L — выбор уровня.

Lode Runner

Для версий 1.2 и 1.3 под Windows.
Чтобы сделать монахов своими слугами — нажмите Ctrl-F3. После этого вы можете выбрать монаха клавишей Tab. Управляйте им с помощью клавиш T-Y-U / G-H-J / B-N-M.
Щелкните на точке в верхнем левом углу экрана с основным меню. Введите CTHULU (для версии v 1.2) или YOG (для версии v 1.3). Вы должны услышать звук гонга. После этого вы сможете управлять монахом с помощью клавиш T-Y-U / G-H-J / B-N-M. Нажмите TAB для выбора нужного монаха.

Lost Vikings

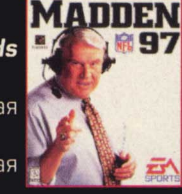
Пароли уровней:
STRT GR8T TLPT GRND LLMO FLOT TRSS PHRS CVRN BBLS VLCN QCKS PHRO C1RO SPKS JMNN TTRS JLLY PLNG BTRY JNKR CBLT HOPP SMRT V8TR NFL8 WKYY CMBO 8BLL TRDR FNTM WRLR TRPD TFFF FRGT 4RN4 MSTR

Lost Vikings 2

CR3D — кредиты.
W4RP — попадаете на последний достигнутый вами уровень.
GHST — неуязвимость.
Коды уровней:

1 — **NTRO**	17 — **Y0VR**
2 — **1STS**	18 — **0V4L**
3 — **2NDS**	19 — **T1N3**
4 — **TRSH**	20 — **D4RK**
5 — **SW1M**	21 — **H4RD**
6 — **WOLF**	22 — **HRDR**
7 — **BR4T**	23 — **LOST**
8 — **K4RN**	24 — **0BOY**
9 — **B0MB**	25 — **H0M3**
10 — **WZRD**	26 — **SHCK**
11 — **BLKS**	27 — **TNNL**
12 — **TLPT**	28 — **H3LL**
13 — **GYSR**	29 — **4RGH**
14 — **B3SV**	30 — **B4DD**
15 — **R3T0**	31 — **D4DY**
16 — **DRNK**	

Madden '97



*В экране **User Records** введите:*
HISCORE — новая команда.
TIBURON — новая команда.

Magic Carpet 1, 2

Для активации режима ввода cheats — полностью остановите ковер (или введите код в начале уровня) и нажмите клавишу < I >. Под полосой статуса появится приглашение для ввода сообщения. Для активации — введите RATTY — *для* Magic Carpet 1 *или* WINDY — *для* Magic Carpet 2.
Alt-F1 — все заклинания.
Alt-F2 — дополнительная мана.
Alt-F3 — уничтожение всех игроков.
Alt-F4 — уничтожение всех замков.



Alt-F5 — уничтожение всех воздушных шаров.
Alt-F6 — полное здоровье.
Alt-F7 — перебить всех противников на уровне.
Alt-F8 — увеличение опытности.
Alt-F9 — свободное использование заклинаний.
Alt-F10 — неуязвимость.
Shift-D — выполнение миссии.
Shift-C — завершение уровня.
Для перехода на уровень # — введите в ответ на приглашение: CARPET и номер уровня (1-50).

Magic Pocket

1 — **1053**	14 — **1786**
2 — **3425**	15 — **1786**
3 — **8282**	16 — **7962**
4 — **4476**	17 — **4125**
5 — **7766**	18 — **2219**
6 — **8712**	19 — **8498**
7 — **4757**	20 — **3123**
8 — **4757**	21 — **3541**
9 — **2818**	22 — **2823**
10 — **1960**	23 — **1286**
11 — **6331**	24 — **6067**
12 — **3505**	25 — **5139**
13 — **0692**	26 — **4400**

Master Of Magic

Не для всех версий!
Alt-POWER — позволяет применять все заклинания в экране магии.
Alt-REVEAL — открывает всю карту.

Master of Orion

Alt-GALAXY — открытие карты галактики.
Alt-MOOLA — вводить в экране планеты — получите 100bc.

Master of Orion 2 : Battle at Antares

Alt-EINSTEIN — получить все технологии.
Alt-MENLO — технология Robo miners.
Alt-CRUNCH — завершение строительства в текущей колонии.
Alt-ISEEALL — изменение статистики вашей расы.
Alt-MOOLA — игрок получает 1000 BC.
Alt-CANBONLYL — все расы объявляют вам войну.
Alt-SCORE — показать очки игрока.
Alt-ALLAI — вхождение в контакт со всеми компьютерными игроками.

M.A.X. - Mechanized Assault andeXploration

Нажмите клавишу **[** *, затем вводите кодовое слово. После завершения ввода кода необходимо поставить закрывающую скобку* **]** *и нажать* **Enter**.



MAXSUPER — увеличить все характеристики юнита (кроме боезапаса) в два раза.
MAXAMMO — загрузить подразделение боеприпасами и восстановить поврежденную броню до максимального уровня.
MAXSPY — открыть всю карту и показать на ней все юниты противника и все его строения (зеленым цветом).
MAXSURVEY — открыть все минные поля и залежи минералов под землей, что позволит вам не использовать разведчик полезных ископаемых для их обнаружения.
MAXSTORAGE — полностью загрузить полезными ископаемыми юниты инженеров и конструкторов.

M.D.K.

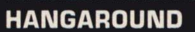
Нажмите **F1** *для вызова экрана помощи. Введите код и нажмите* **Esc** *или* **Enter** *для возврата в игру. Коды можно использовать только один раз для каждого уровня. В некоторых случаях коды могут не сработать, так как существует достаточно много разных версий MDK.*



Для "незалатанной" североамериканской версии:
MAKEMEFULL — здоровье.
MASTERBLASTER — повышение мощности для **Gatt.**
TWISTANDSHOUT — повышение мощности для **Twister.**
BIGGRENADE — самонаводящаяся снайперская граната.
486WILLBESLOW — позволяет играть на 486-х процессорах.
Для европейской версии:
HEALME — здоровье.
INEEDABIGGUN — повышение мощности для **Gatt.**
TORNADOAWAY — повышение мощности для **Twister.**
HOLOKURTISFUN — повышение мощности для **Dummy.**
4860KBYME — позволяет играть на 486-х процессорах.

MechWarrior 2: 31st Century Combat

Коды вводятся при нажатых клавишах **Ctrl, Alt** *и* **Shift.**
BLORB — включение/выключение полной неуязвимости.
CIA — включение/выключение неограниченных боеприпасов.
MIGHTYMOUSE — неограниченный запас топлива для прыжков.
DORCS — встреча с создателями игрушки.
ENOLAGAY — уничтожение всех целей в миссии (вводить нужно быстро).
FLYGIRL — каждый механизм приобретает способность прыгать.
ICANTHACKIT — успешное завершение миссии.
TINKERBELL — разблокирования камеры на вашем механизме.



HANGAROUND — позволяет продолжать выполнение миссии после окончания лимита времени.
GANKEM — уничтожает выбранный механизм — цель.
COLDMISER — включение/выключение инфракрасного поиска.
FUCK, SHIT — выводит надпись **Freebirth vulgarity will not be tolerated!.**
IDKFA — выводит надпись **This ain't Doom, Bub**. На этом миссия заканчивается.
MEEPMEEP — позволяет использовать компрессию времени.
XRAY — позволяет видеть сквозь предметы.

MechWarrior 2: Ghost Bears Legacy

Коды вводятся при нажатых клавишах Ctrl-Alt-Shift:
KENT - неуязвимость.
CLARK - способность к рентгеновскому зрению.
PUTZ - завершение миссии.
DORCS - разработчики.
PALEX - уничтожение выбранной цели - механизма.
BURR - отключение инфракрасного наведения.
THUNDROS - неограниченный запас боеприпасов.
KABOOM - уничтожение всех механизмов.
DRONE - режим free eye.
JUMBO - установка прыжковых движков на все механизмы.
CRILLION - неограниченный запас топлива.
MERLOCK - включение/отключение дополнительного времени.
SPEEDYGONZALE - компрессия времени.
VOYEUR - мини-камера.
TIK - сферы столкновений.

MechWarrior 2: Mercenaries

Коды вводятся при нажатых клавишах **Ctrl-Alt-Shift:**
SUPERFUNKICAL-IFRAGISEXY — неуязвимость.
ISEEFIREANDISEERAIN — боеприпасы.
OOOHHHLLLAAALLLAAA — охлаждение.
WEDIDITAGAIN — разработчики.
ITSDABOOOMB — бомба.
INMYBEAUTIFULBALLOON — прыжковые движки.
REDJACKRULES — автоматическое убиение.
LIKETHECOMSTARBABY — автоматическая победа.
ONTIMEEVERYTIME — режим ускорения.
BUBBLEBOY — сферы.
CRAZYSEXYCOOL — неограниченное прыжковое топливо.
BEHOLDMYGLORY — режим **free eye.**
ANTIJOLT — режим замедления.

Mega Man X3

Коды уровней:
3721-1281-3751-4456
4478-4863-4627-7358
6414-4155-6872-3356

Megarace 2



SPEED — ускоренный автомобиль.
MONEY — после рестарта игры получите 99999 монет.
MAP — карта трассы.
DEBUG — для преображения машины во время заезда нажмите **O**. Для возврата в нормальное состояние — нажмите **I**.
TESTPRIZE — тестирование экрана награждения (выход — перезагрузкой PC).
NOLANCE — Lance Boyle перестанет вас доставать.
GAME — пропуск вводной анимации.



Metal and Lace

Нажмите во время игры **Shft-F11-F12** для восстановления хит-поинтов.

Metal Marines

PNTM — уровень 1
HBBT — уровень 2
PCRC — уровень 3
NWTN — уровень 4
LSMD — уровень 5
CLST — уровень 6
JPTR — уровень 7
NBLR — уровень 8
PRSC — уровень 9
PHTN — уровень 10
TRNS — уровень 11
RNSN — уровень 12
ZDCP — уровень 13
FKDV — уровень 14
YSHM — уровень 15

Metaltech: Battledrome

Если ваше имя начинается с символа < * >, то начальный кредит будет существенно увеличен.

Might and Magic IV:
Clouds of Xeen

В телепортационных зеркалах набирайте следующие коды:
I LOST IT — получить магический меч.
SHANGRI-LA — переместиться в Hidden town.
SHOWTIME — переместиться в конец игры.
LORD XEEN — попасть в Lord Xeen.
BOGUS — попасть в Lord Xeen.
COUNT DU MONEY — попасть в Dragon's lair.

Minesweeper

1) После начала игры введите XYZZ и нажмите правую клавишу Enter и левую клавишу Shift. Если курсор находится над закрытым квадратом с миной, то очень маленький пиксел в правом верхнем углу экрана станет черным.
2) Зажмите одновременно левую и правую клавишу мыши, а потом нажмите Esc.
Время остановится. Вуаля!

Monster Truck Madness



TREX — вместо того, чтобы гонять на машине, вы пересядете на динозавра, способного пожирать автомобили.
Ctrl — 3 — панорама происходящего.

Monty Python and the Quest for the Holy Grail

Сразу после начала новой игры наберите **URANUS** — теперь вы сможете попасть в любой эпизод. Введите **LOBSTERGIRL** на экране с картой Англии, и вы попадете в игру в игре. На экране с ведьмой (где стоит много народа) после того, как вы поиграете в "Сожги Ведьму", введите **NOLEAF.** Потом щелкнете несколько раз мышью на ведьме. Она распахнет полы своего одеяния и покажет вам, так сказать, некоторые аспекты своего истинного облика.

Mortal Kombat

Войдите в меню настройки игры — нажмите F10. *Удерживая нажатой клавишу* Shift, *введите* DIP. *Появится меню с переключателями, которые управляют следующими параметрами игры:*
№1 — включение/выключение Fatality
№2 — включение/выключение кровавости
№3 — включение/выключение предложения комикса
№4 — включение/выключение компьютерных Fatality
№5 — включение/выключение режима freeplay

Mortal Kombat 2

На экране с сообщениями об авторских правах (белым по черному) наберите AICULEDSSUL. Нажмите F9 до начала игры для доступа в cheat-меню.

Mortal Kombat 3

Для того, чтобы увидеть одного из самых загадочных персонажей — Smoke — запустите игру с параметром: MK3 666.
Другие варианты запуска:
MK3 54321 — маленькие бойцы.
MK3 8888 — толстые бойцы.
MK3 831 — бойцы-тени.
MK3 1995 — разрешение боссов.
MK3 1000000 — разрешение боссов (только в режиме 2-х игроков).
MK3 1111 — маленькие парящие парни.
MK3 12345 — высокие бойцы.
MK3 1995 — видимость хищника "Predator".
MK3 8000 — турбо-режим.
MK3 603015 — медленный режим.
MK3 4862222 — блокирование удара приводит к 99% поражения вашего героя.
MK3 0666 — разрешение более мощного Smoke.
MK3 NOBLOOD — отключение крови и Fatalities.
MK3 BLOOD — разрешение крови и Fatalities.
MK3 NOVIOLENCE — отключение Fatalities.
MK3 VIOLENCE — разрешение Fatalities.

Moto Racer

В ответ на приглашение ввести имя игрока — введите один из приведенных ниже кодов. Прозвучит звуковой сигнал, после чего вы сможете ввести свое "настоящее" имя.
CDNALSI — доступны все трассы.
CTEKCOP — карманные мотоциклы.
CESREVER — движение в обратном направлении.

NBA Full Court Press



Во время игры можно применить следующие читы:
TOPSPEED — игроки носятся на максимальной скорости.
LINEDANCE — выполнить linedance.
MOVEDANCE — выполнить движущийся linedance.

Necrodome

ANTIOCH — прикончить всех противников.
CAMELOT — пройти текущий уровень.
COCONUTS — переключение между режимами движения.
DEBUG — информация отладчика.
EXCALIBUR — все оружие.
GIMMESOMESUGARBABY — все снаряжение и оружие.
IGOTBETTER — полное здоровье.
KNIGHT — режим Бога.
RABBIT — полные щиты.
RUNAWAY — одновременная стрельба из всех видов оружия.
SHRUBBERY — получить все powerup.
SMALLROCKS — неограниченные боеприпасы.
SWALLOW — заполнение топливного бака.
UNLADENSWALLOW — неограниченное топливо.
VERSION — номер версии.

The Need for Speed

Для начала вам придется выиграть соревнования и получить бонусовую трассу. После вторичной победы в соревнованиях вы сможете использовать приведенные ниже коды.
EAC POWR — бонусовый автомобиль.
EAC WARP — ускорение.
EAC RALY — Rusty Springs становится египтянином.

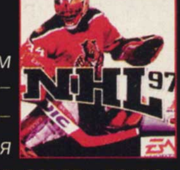
The Need For Speed 2

Коды вводятся в экране главного меню.
Для получения автомобилей:
BUS — школьный автобус
VWBUG — Volkswagen Beetle
VWFB — Volkswagen Fastback



SEMI — Truck Cab
MIATA — Mazda Miata
MERCEDES — Mercedes-Benz
VOLVO — Volvo Stationwagon
BMW — BMW
ARMYTRUCK — армейский грузовик Mercedes Unimog
SNOWTRUCK — Mercedes Unimog Snow Truck
VANAGON — Volkswagen Combi Van
JEEPYJ — Jeep YJ
LANDCRUISER — Toyota Landcruiser
QUATTRO — Audi Quattro
COMMANCHE — Commanche Pick-Up Truck
Разное:
HOLLYWOOD — трасса студии Monolithic Studios в Голливуде.
SLIP — разрешение режима супер скольжения.
PIONEER — разрешение двигателя Pioneer Engine на всех машинах.
Если возникнет желание поездить на чем-то неординарном, можно проделать следующие манипуляции: найдите каталог: **/gamedata/carmodel/pc**. *Переименуйте следующим образом файлы:* **log.geo** *на* **log1.geo**, **Sbus.geo** *на* **log.geo**, **log1.geo** *на* **Sbus.geo**. *Проделайте аналогичные операции со всеми файлами с расширением* ***.qfs**. *Должны активироваться следующие коды, которые вводятся в любом месте игры:*
BUS — бревно
BOX — деревянная коробка
CART — HANDCART
CITR — Citroen 2CV
CRAT — Crate 1
LIMO — лимузин
LOG — бревно
MONO- автобус для туров работников студии Monolithic Studios
OUTH — Outhouse
SM45 — монорельсовик
SM46 — полицейская машина на воздушной подушке
SM47 — НЛО
SM48 — Грузовик на воздушной подушке
SM49 — Crate 2
SM50 — Crate 3
SOU1 — Souvenier Stand 1
SOU2- Souvenier Stand 2
SOU3 — Souvenier Stand 3
TANK — армейский танк
TREX- ящер Tyranosaurus Rex
WAGO — крытый фургон

NHL '97



Для перехода в режим ввода читов при нажатой клавише Shift *введите* WAGD. *Во время игры вы сможете использовать приведенные ниже коды:*
F — начать драку.
G — окончить игру.
H — хозяева забрасывают шайбу.
I — причинить травму.
O — переход в дополнительное время.
P — окончание периода.
T — уменьшение игроков (с каждым нажатием). Эффект действует после остановки игры.
SHIFT-T — увеличение игроков (с каждым нажатием). Эффект действует после остановки игры.
V — команда гостей забрасывает шайбу.
1 — назначение двухминутного наказания.
2 — назначение четырехминутного наказания.
4 — назначение пятиминутного наказания.
5 — назначение пенальти.

Novastorm

Атака помидоров-убийц. Для получения доступа к нескольким оригинальным уровням с новыми противниками, боссами, звуками и музыкой — введите во время прохождения первого уровня TOMATOES.

Oh, No! More Lemmings

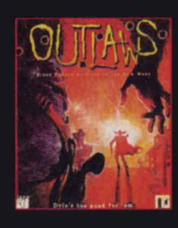
Для активации cheats введите **SLAMRACING**. Для того, чтобы перейти на следующий уровень — нажмите **5** на цифровом паде. Текущий уровень будет сохранен с показателем 100%. Вы также узнаете его пароль.

One Must Fall 2097

2-0-9-7 — *нажмите одновременно эти клавиши для доступа к скрытому меню опций:*
B-I-G-#(1-9) — нажмите одновременно для увеличения количества осколков.
R-E-I-N — осколки все время летят сверху вниз.

Outlaws

OLAIRHEAD — режим свободного полета.
OLJACKPOT — все предметы.
OLPOSTAL — все оружие.
OLASH — нескончаемые патроны.
OLREDLIHT — враги перестают в вас стрелять.
OLREDLITE — заморозка противников (стрелять по ним нельзя).
OLGEORG — неуязвимость.
OLCDS — включение выключение супер-режима карты.
OLFPS — отображение частоты кадров.
OLGPS — текущие координаты.
OLZIP — телепортация.
Коды уровней:
OLHIDEOUT
OLTOWN
OLTRAIN
OLCANYON
OLMILL
OLSIMMS
OLMINER
OLCLIFF
OLRANCH



Pandemonium

Коды уровней:

1. **OMAAEBIA**	10. **AHICBAJE**
2. **NAABEBAI**	11. **LOCACMGI**
3. **ENAIAKBI**	12. **KACACIIM**
4. **PEIAIBBA**	13. **OAIAIDLB**
5. **KFCACICE**	14. **ELIIAODC**
6. **AFICBAIM**	15. **OEIAIELJ**
7. **NGIAIBJJ**	16. **OGIAJEEB**
8. **EHIIAKAC**	17. **AHMCBCMD**
9. **NIIAIBKB**	18. **AJECBDEF**

Специальные коды:
AOIMFPIJ — огонь
AOEMDPIJ — лед
AOMMHPIJ — уменьшитель

Perfect Weapon

Приведенные ниже коды переноса вводятся в экране пароля:
ADDDCACC — DESERT
ACBABBCC — FOREST
ADDCAADC — GARDEN
DBDBBABA — ICE
DDBDBBCA — PROTEUS
Во время игры:
gmgodm — неуязвимость (вводится на нижнем регистре)
gmpete — получить все бонусы



gmbigh — увеличение головы
gmborg — превратиться в киборга
gmkill — враги легко убиваются

Pinball Fantasies

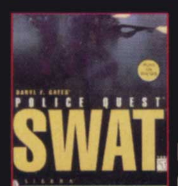
Коды можно вводить в любой момент игры:
CHEAT — получить сообщение о запуске режима cheats.
EARTHQUAKE — отключить перекос стола.
EXTRA BALLS — получить семь шаров.
HIGHLANDER — утяжелить шары.
FAIRPLAY — отключение cheats

Pitfall 2: The Mayan Adventure

EATMOREBRAN — девять **continue.**
FIVEEASYPIECES — доступ к первым пяти уровням.
FRAMERATE — показать частоту кадров.
HATMAN — включение/выключение режима **stick figure.**
IDBUYTHATFORADOLLAR — получить доступ ко всем уровням.
IDDQD — показать фото разработчиков.
LETSDOTHETIMEWARP — доступ к версии для **atari 2600.**
MEOWMEOWLIKEMEOWMAN — получить девять жизней.
PUMPYOUUP — перезарядка оружия.

POD

Во время заезда введите следующие коды:
LABEL — для прописывания под каждой машиной имени водителя.
RETRO — для получения заднего обзора.
GARAG — ремонт автомобиля.
MAP — показать карту; нажмите **F9**, чтобы узнать количество соперников.

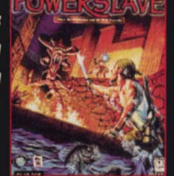


Police Quest V: SWAT

PVQ — неограниченные боеприпасы.

Powerslave

HOLLY — *запускает в верхней части экрана приглашение для ввода приведенных ниже кодов.*



LOBOSPHERE — открыть карту.
LOBOSWAG — получить все предметы.
LOBOPICK — получить все ключи.
LOBODEITY — неуязвимость.
LOBOCOP — получить все оружие и боеприпасы.
LOBOSNAKE — включает/выключает "snake-cam".
LOBOLITE — включает/выключает вспышки от оружия и взрывов.
LOBOSLIP — прохождение сквозь стены.
LOBOXY — показать координаты в верхнем углу.
EXIT — закончить прохождение текущего уровня.
CREATURE# : помещает выбранное существо рядом с вашей текущей позицией: 0 — anubis, 1- spider, 2 — mummy, 3 — piranha, 4 — basset, 5 — magmantis, 6 — am nit, 7 — set, 8 — kilmatikhan, 9 — alien worker, 10 — alien worker, 11 — omen wasp.
DOORS — активация всех дверей, ловушек и переключателей.
LEVEL # : переход на уровень # (от 1 до 20).
Ввод пустой строки — отключает приглашение для ввода кодов.

Pray for Death

Коды вводятся в экране титров:
MEETTHEGUYS — сыграйте в игру внутри игры. Если победите — могут появиться дополнительные возможности.
SENDMEFASTER — ускоренная игра.
NEEDNOBATTERIES — посмотрите, что делает **reaper**, если рядом нет противников.
TOONSOUND — звук приобретает мультяшную окраску.

Prince of Persia

Запустите игру с параметром PRINCE MEGAHIT. *Вам доступны следующие коды:*
K — уничтожение всех противников на экране.
R — оживление принца (сразу после кончины).
+ — увеличение оставшегося времени.
- — уменьшение оставшегося времени.
Shift-L — переход на следующий уровень.
Shift-T — дополнительная жизнь.
Shift-S — восстановление потерянной жизни.
Shift-W — плавное падение.
Shift-N — посмотреть, что находится экраном ниже.
Shift-U — посмотреть, что находится экраном выше.
Shift-H — посмотреть, что находится на экране слева.
Shift-J — посмотреть, что находится на экране справа.
Shift-B — блокировка не анимированных предметов.
Shift-I — перевернуть экран.

Prince of Persia 2

Для получения возможностей Джафара — запускайте игру при нажатых клавишах 1, 2 и 3.
F1 — включение/отключение текущих координат.
F3 — включение/отключение игрока.
F6 — линейка.
Для получения режима cheats запустите игру с параметром — PRINCE MAKINIT2.
Shift-T — прибавление энергии.
Shift-I — перевернуть экран.
Shift-R — показывает номер комнаты, прыжок вправо.
Shift-W — показывает номер комнаты, прыжок влево.
Shift-B — режим слепца — все неанимированные предметы в комнате становятся невидимыми.
Shift-K — снимает у персонажа один поинт здоровья.
+ — прибавление времени.
- — вычитание времени.
K — убивает всех противников.
G — экран выбора уровня.
L — переход на следующий уровень.
T — прибавление поинта здоровья.
V — номер версии.
R — оживление персонажа.
Alt-N — пропуск уровня.

Privateer 2: The Darkening

Во время полета в космосе нажмите **Alt — N** — *вы попадете в навигационный экран. Нажмите клавишу* **F** *и можете применять приведенные коды. После ввода кода нажмите* **Enter**.
NO TALENT — неуязвимость.
REP ME UP — ремонт оружия и щитов.
PETY PETY — восстановление топлива для afterburner.
CHILL OUT — охлаждение лазеров.
NAPALM — неограниченное количество nukes.

Quake

Для активации приведенных кодов нажмите клавишу **Esc**, *войдите в меню опций и далее — в* **Quake Console**. *После появления консоли — введите нужный код и на-*



жмите **Enter**. *Для возврата в игру — нажмите еще раз* **Esc**. *Второй вариант — нажмите во время игры клавишу < ~ >.*
COLORxx — изменяет цвет одежды игрока, где xx можно менять в пределах от 00 до 13.
FLY — включает/отключает режим полета (управление высотой — **d** и **c**).
GAMMA#.# — изменение яркости экрана, где параметр **#.#** можно менять от 0.0 до 1.0.
GIVE # — получить соответствующее оружие (например, GIVE 7 даст вам ракетную установку)..
GIVE C ### — изменяет значение Cells на ###.
GIVE H ### — изменяет значение Health на ###.
GIVE N ### — изменяет значение Nails на ###.
GIVE R ### — изменяет значение Rockets на ###.
GIVE S ### — изменяет значение Shells на ###.
GOD — включает/отключает режим бога.
IMPULSE 9 — получить все ключи и все оружие.
IMPULSE 11 — следующий **Sigil** (штуковина, которую вы получаете в конце каждого эпизода).
IMPULSE 255 — включение учетверенного поражения.
KILL — самоубийство.
MAP E#M# — телепортация на уровень.
NAME — изменение имени игрока.
NOCLIP — включение/отключение режима прохождения сквозь стены (прыгать запрещено).
NOTARGET — монстры игнорируют вас, пока вы не начнете причинять им вред.
SKILL # — установка уровня мастерства (0 — EASY, 3 — **NIGHTMARE**).
STATUS — отображение информации по текущей игре.
SV_GRAVITYxxx — сила гравитации, параметр xxx можно изменять в пределах от 00 (невесомость) до 850 (нормальная гравитация).
VERSION — отображение информации по версии Quake.

Radix: Beyond The Void

NSBAGWAN — включение/отключение неуязвимости.
NSBJIPP — включение/отключение маневровых двигателей.
NSBLASTER — ускоренный заряд щитов.
NSDEATH — доступ к секретному Death-уровню.
NSDIEBESTERDS — увеличение скорострельности всего оружия.
NSE — полная энергия.
NSFRICOFF — включение/отключение сопротивления воздуха.
NSHORSELY — ускорение восстановления энергии.
NSOPTA — все оружие и полные щиты.
NSOPTL — настройка освещенности.

Raptor

Backspace — *восстановить энергию и получить* Death Ray *(за все ваши деньги). Работает только для зарегистрированной версии игры. В экране сектора можете выбрать нужный.*
Z — Bravo sector
X — Tango sector
Y — Other Regions
Переход на уровни:

Q — Level 1	W — Level 2	E — Level 3
R — Level4	T — Level 5	Y — Level 6
U — Level 7	I — Level 8	O — Level 9

Режим отладки:
Перед запуском игры введите в командной строке заглавными буквами — SET S_HOST=CASTLE. Запустите игру — вы получите все оружие и станете неуязвимыми.
Переход на другой уровень.
Вы должны находиться в режиме отладки. Перейдите в экран с выбором уровня (Bravo Sector и т.п.). Для переноса нужно будет одновременно нажать пару клавиш #1 и #2.
#1 — соответствует номеру эпизода (Z, X или Y).
#2 — соответствует номеру уровня (от Q до O).
Код работает как для зарегистрированной, так и для shareware версии игры.
Режим дня рождения:
В этом случае вы попадете в режим "боевой коровы", а также прослушаете одну из "глупых" песенок от Apogee. Для активации режима нужно изменить системную дату на дату дня рождения одного из разработчиков из Cygnus:
12 марта — Bobby Prince
16 мая — Scott Host
28 августа — Rich Fleider
2 октября — Jim Molinets
Режим "боевой коровы":
Вы можете также перейти в режим "боевой коровы", если затемните переключатель на экране выбора сектора и зажжете все три лампочки справа (для версии v1.0 — не зажигайте среднюю лампочку). При такой активации этого режима песенки от Apogee не будет.

Rebel Assault 2

Коды уровней:

2.	**JABBA**	**EWOKS**	**BANTHA**	**ANAKIN**
3.	**ENDOR**	**CHEWIE**	**KATANA**	**KENOBI**
4.	**LACHTON**	**DANKIN**	**DENGAR**	**FORTUNA**
5.	**BORSK**	**NOGHRI**	**PELLAEON**	**MODON**
6.	**KROYIES**	**CHAMMA**	**ITHULL**	**OMMIN**
7.	**AURIL**	**BOGGA**	**STEMNESS**	**REKKON**
8.	**KAMPL**	**INCOM**	**MYRKA**	**SHAZEEN**
9.	**FERRIER**	**KOTHLIS**	**CHURBA**	**KIIRIUM**
10.	**GALIA**	**KRATH**	**ARTOO**	**GUNDARK**
11.	**DENARII**	**SIOSK**	**SATAL**	**DIANOGA**
12.	**SADOW**	**ADEGAN**	**LOBUE**	**ATUARRE**
13.	**ONDERON**	**AMANOA**	**DENEBA**	**ESSADA**
14.	**ALEEMA**	**AMBRIA**	**STURM**	**PAPLOO**
15.	**CATHAR**	**SYLVAR**	**CRADO**	**NASH**
16.	**DOMINIS**	**MIRALUKA**	**CARRACK**	**PESTAGE**

Во время игры нажмите комбинацию клавиш **Alt-V** *— вам будет предложено ввести пароль. Введите* **LETGO**. *Этим вы активировали режим "силы" —* **force mode**. *Во время этого режима действуют следующие коды:*
+ — уменьшение повреждений.
- — увеличение повреждений.
Alt — E — получение дополнительной жизни.
Alt — L — получение неограниченного числа жизней.
Второй вариант пароля — **ISNOTRY** *(его нужно вводить, находясь в режиме "силы" после нажатия комбинации* **Alt-V**). *Таким образом запускается режим* **Yoda mode**. *В этом режиме вы можете применять коды для режима силы, а также четыре дополнительных:*
Esc — переход к следующей видеовставке.
Alt — J — вызов экрана для перехода в другую главу (1 — 9, A).
Alt — P — режим автоигры, который позволяет играть компьютеру.
Alt — M — режим видео, при котором вы будете видеть только неигровые моменты игры.
Для ввода пароля режима **Dark Side** *(из режима* **Yoda Mode**



— нажмите **Alt-V**) — введите:
JOINME. *Для этого режима:*
Alt-S — супер-пилот,
Alt-D — включение/отключение режима отладки,
Alt-C — снять screenshot.

Rebel Moon Rising

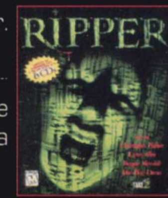
Игра идет только на компьютерах с процессорами, поддерживающими технологию MMX.
FWMITHRA — неуязвимость.
FWMIGA — все оружие и боеприпасы.
FWMARIT — полное здоровье и кислород.
FWKITTY — невидимость.
FWWARP## — перейти в миссию **##**.
FWIGIVEUP — перейти к следующей миссии.
FWBERT — ракетный ранец.
FWBARNEY — частота кадров.
P & S — получение screenshot'а в формате 16-bit TGA.

Red Alert: Counterstrike



В основном меню игры (где находятся Save, Load, New) при нажатой левой клавише **Shift** щелкните левой клавишей мышки на громкоговорителе в правом верхнем углу. Вам будет предложена секретная миссия — сражение с гигантскими муравьями!

Redneck Rampage



REDALL — получить ключи, оружие, боеприпасы и т.д.
REDBETA — сообщение **Eat me.**
REDCLIP — включение/отключение прохождения сквозь препятствия.
REDDEBUG — включение/отключение режима отладки.
REDELVIS — сообщение **Elvis Lives!**
REDDFUCKNGOxyy — перенос на эпизод **x**, карта **yy**.
REDGUNS — получить все оружие.
REDHOUNDDOG — сообщение Elvis is dead!.
REDINVENTORY — получить все предметы.
REDITEMS — получить все предметы.
REDKEYS — получить все ключи.
REDMAXX — сообщение **Maxx rules.**
REDMONSTERS — включение/отключение наличия монстров.
REDMOONSHINE — включение/отключение режима **XXX Moonshine.**
REDRAFAEL — сообщение **For your grandpa!.**
REDRATE — частота кадров.
REDSHOWMAP — включение/отключение открытия карты.
REDSKILLx — изменение уровня мастерства (**x** — число от 1 до 4).
REDUNLOCK — включение/отключение всех замков.
REDVIEW — внешний вид (аналог **F7**).

Relentness : Little Big Adventure

Для восстановления здоровья и топлива в ранце — нажмите одновременно клавиши B, I и G.
Для определения текущих координат — нажмите одновременно Ctrl, Alt, правый Shift и F12.

Reloaded

ILOVEMYTEDDY — для получения доступа к новому герою **Fwank** во время выбора персонажа.
IWANTTOWIN — для возможности играть на любом уровне введите настройке опций.
RLSEFISGOD — вводится во время паузы. Переход на следующий уровень, восстановление жизненной энергии, получение ряда бонусов, оружия и боеприпасов.
RLGOD — для получения бессмертия введите.

Ripper

Коды вводятся во время боя или при решении соответствующей головоломки:
ARCADE — пройти источник Catherine, тир Falconetti, источник Orestes, источник Odysseus.
ASPIRIN — пройти источник Weapon 1 (шахматная игра Pegasus' well).
CAFFEINE — пройти мозг Catherine.
HEADACHE — пройти секретный источник Eddiel (загадка секретного источника Falconetti).
PARADISE — пройти источник Falcon Eddie.
PISCES — пройти апартаменты Catherine.
PRETZEL — пройти источник Anti-Viral (головоломка).
SPARKY — пройти секретную лабораторию Dr. Burton.
SPONGE — пройти секретный источник Eddie (книжная загадка Falconetti).
ZZTOP — пройти источник Web Runners (головоломка с архивом).

Rise Of The Robots

Схватка с **Supervisor** — в главном экране нажмите **Влево**, **Влево**, **Вправо**, **Вправо**, пока экран не замигает.
Сыграть **Military** против **Military** — в главном экране нажмите **Влево**, **Вправо**, **Влево**, **Вправо**, пока экран не замигает.
Временная неуязвимость — **Назад**, **Назад**, **Назад**, **Назад**, **Атака.**
Временно изменить управление для противника — **Вперед**, **Вперед**, **Вперед**, **Вперед**, **Атака.**

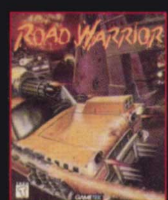
Rise of the Triad

DIPSTICK — разрешение/запрещение режима ввода cheats.
SHOOTME — пуленепробиваемая броня.
BURNME — асбестовая броня.
CHOJIN — оружие не причиняет вреда.
BOOZE — "пьяная" ракета.
BONES — стена огня.
TOOSAD — режим Бога (временная неуязвимость).
FLYBOY — режим ртути.
BADTRIP — режим shrooms.
BOING — режим эластика.
SPEED — разрешение autorun.
PANIC — восстановление нормального режима, полное здоровье, без оружия и ключей.
WHACK — сильный удар по персонажу.
86ME — уничтожить персонаж.
DIMON — включение ослабления освещения.
DIMOFF — отключение ослабления освещения.
GOTO — перейти на другой уровень.
GOOBERS — начать прохождение текущего уровня с начала.
GOGATES — выход из игры.
GOARCH — выход с текущего уровня.
LONDON — включение тумана.
NODNOL — отключение тумана.
SHINEON — включение источников света.
SHINEOFF — отключение источников света.
SIXTOYS — множество предметов.
HUNTPACK — снаряжение персонажа (пуленепробиваемая броня, ключи, инфракрасный поиск).
JOHNWOO — двойные пистолеты.
PLUGME — пулемет MP40.
VANILLA — базука.
FIREBOMB — огненная бомба.
HOTTIMES — инфракрасный поиск.
SEEYA — постоянный режим Бога (рука Бога).

RIDE — включение/отключение камеры ракеты.
WHERE — включение/выключение демонстрации координат.

Road Rash

XYZZY — разрешение режима ввода cheats..
YES,OCCIFER — убить полицейского.
BRIBE — убить полицейского.
SPOON! — nitro.
THWACK! — получить цепь.
K'THUNK! — получить дубину.
PLUGH — отключение cheats.



Road Warrior

RW 985WXM F7 — разрешение ввода cheats.
F7 — пропуск уровня.

Robocop

BEST KEPT SECRET — код неуязвимости, вводится во время паузы.

Scorched Planet

ALIAH — включение/выключение неуязвимости.
FATAL — получить все оружие и боеприпасы.
Приведенные ниже коды позволят вам перейти на желаемый уровень:
LAVA2 — миссия 1 стадия 2
LAVA3 — миссия 1 стадия 3
GATE1 — миссия 2 стадия 1
GATE2 — миссия 2 стадия 2
GATE3 — миссия 2 стадия 3
CROC1 — миссия 3 стадия 1
CROC2 — миссия 3 стадия 2
CROC3 — миссия 3 стадия 3
HEAT1 — миссия 4 стадия 1
HEAT2 — миссия 4 стадия 2
HEAT3 — миссия 4 стадия 3

Scourge of Armagon

MAP HIPExMy — перенос на эпизод **x**, карту **y**.



Screamer

Коды вводятся в экране меню:
VTELO — становятся доступными все обычные трассы.
INVER — становятся доступными трассы с движением в обратном направлении.
MONTY — изменение графики препятствий.
JOINT — еще один вариант графики препятствий.
CLOCK — отключение времени.
TAZOR — становится доступной машина "bullet".
UPDOW — включение перевернутой графики.
MIRRO — зеркальный режим.
ABURN — остальные машины становятся "bullet".

Screamer 2

Приведенные ниже коды вводятся в экране выбора режима (с симпатичными девочками):
MRTRK — все трассы.
TACAR — команда А получает дополнительную машину.
TBCAR — команда В получает дополнительную машину.
TCCAR — команда С получает дополнительную машину.
TDCAR — команда D получает дополнительную машину.
TACARTBCARTCCARTDCAR — все команды получают по дополнительной машине.
CHMPA — режим лиги.

Sega Rally Championship

Автомобиль-призрак.
В режиме **Time Attack**, когда вас спросят о количестве кругов — нажмите одновременно **X** и **Z** и, не отпуская их, выберите 3 круга. Вы получите машину-призрак, которая прекрасно выполняет повороты.
Зеркальный режим.
В экране выбора игры **Select game**, в режиме аркады **Arcade mode** нажмите **Y** и, не отпуская ее, нажмите **Enter**.

Settlers 2



Введите **THUNDER** — вы получите возможность строить любые сооружения. После появления восклицательного знака — нажмите **Alt-F7** для открытия карты.

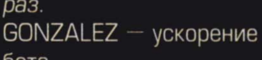
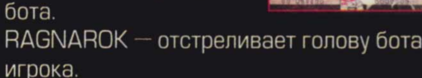
Shadow Warrior (shareware)

Коды вводятся после нажатия клавиши **T**:
SWGREED — разрешение всех cheats.
SWCHAN — режим бога.
SWGIMME — все предметы и оружие.
SWTREK## — перейти на уровень **##**.
SWGHOST — проходить сквозь стены.
SWMAP — показать карту.
SWLOC — бросить ловушки.
SWTRIX — включить ракеты Bunny.
QUIT — выйти из игры.
WINPACHINKO — позволяет Вам выиграть игру Pachinko и получить предмет.
SWLOCK — частота кадров.
SWRES — изменение разрешения.
SWSTART — рестартовать уровень.

ShadowWraith

CTRL-DEL — *вызов диалогового окошка для cheats:*
TSJME — полное здоровье.
TSMCG — все ключи.
TSMOUSE — переход на следующий уровень.
TSTRESOR — открыть запертые двери.
TSVSHAH — все оружие.

Shattered Steel

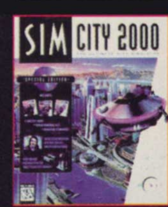
Нажмите Enter. *После появления приглашения — введите код, после чего — нажмите* Enter *еще раз.*

GONZALEZ — ускорение бота.

RAGNAROK — отстреливает голову бота игрока.
SMITE — уничтожение выбранной цели.
CAPONE — получить пятерку помощников.
HENCHMAN — получаете в помощь shiva.
FNORD — 120мм орудие howitzer.
BLIPPLEBLOOPS — быстрый лазер.
RATSNEST — средний лазер.
NUMBERCHANGER — перекатывающаяся мина.
CGO — восемь больших ракет.
GFY — восемнадцать малых ракет.
BCUA — восемнадцать больших ракет.
DINGLEBERRY — тяжелый лазер.
KWAHAMOT — радарная ракета.
FISHHEADS — инфракрасная ракета.
BUMSAUCE — быстрый тяжелый лазер.
NAPALMINTHEMORNING — миномет fae.
EATMYSHORTS — миномет.
KICKSOMEBUTT — тяжелая плазменная установка, малые ракеты.
TINKERBELL — nova.
DOGAN — 120мм орудие howitzer.
CURVEDLIVES — 50мм пулемет Гатлинга.
HARDCODE — 30мм пулемет Гатлинга.
BIGONES — 70мм пулемет Гатлинга.
STOOL — миномет.



PYROTEK — большой взрыв.
LOCKANDLOAD — полное вооружение.
IMOUTTAHERE — победа в миссии.
RODRIGO — два легких вертолета в помощь.
CHERNOBYL — ядерный взрыв.
TELEPORT <1:512> <1:512> — перенос игрока в любую позицию карты.

SimCity

Войдите в режим паузы. Введите заглавными буквами **FUND**. Вы получите 10.000 долларов. Максимальная сумма, которую вы сможете набрать таким образом — 80.000 долларов. Не выходите из режима паузы, в противном случае начнутся нескончаемые землетрясения. Сохраните игру и выйдите из нее. Начните игру заново и загрузите сохраненный город. Выйдите из паузы и продолжайте играть. При желании — можете повторить.



SimCity 2000

CASS — в 85% случаев вы разживетесь деньгами, а в 15% — получите стихийное бедствие.
FUND — заем 10.000 (под 25%).
JOKE — шутка.
PORNTIPSGUZZARDO — 500.000 долларов, активируются все награды.
Для Windows 3.1.
Для того, чтобы коды сработали нужно щелкнуть мышкой на верхней части полоски инструментов.
BUDDAMUS — 500.000, все награды.
NOAH — начать наводнение.
MOSES — остановить наводнение.
MRSOLEARY — начать пожар.
Для Windows 95.
IMACHEAT — 500.000, все награды.

SimCopter

Для вызова меню cheats во время игры нажмите **Ctrl-Alt-X**. *Для активации кода — введите его в меню.*
I'M THE CEO Of MCDONNELL DOUGLAS — в каталоге нажмите цифры от 1 до 9 для получения нужного вам вертолета.
GAS DOES GROW ON TREES — бесконечное горючее.
SUPER POWER MULTIPLY — супер скорость при нажатой клавише **Shift.**



SHIELDS UP — неуязвимость.
I LOVE MY HELICOPTER — переносит вас к вертолету.
THE MAP, PLEASE — карта.
BEEN THERE, DONE THAT — завершение уровня в режиме карьеры.
THERE'S NO PLACE LIKE HOME — возвратиться в ангар.
RADIOACTIVITY — радиоактивное заражение.

SkyNet



Для разрешения ввода cheats — нажмите одновременно **Alt** *и* **** .
SUPERUZI — супер **UZI.**
ICANTSEE — показать экран обзора.
WHOAMI –показать имя игрока.
COUNTERS — текущие координаты.
VERSION — информация о версии.
HELLO — сообщение **Hello?.**
ARNOLD — все оружие.
ILLBEBACK — переход к следующей сцене.
NITROUS — замораживает лимит времени и ускоряет частоту кадров.
SLUGS — получить полный запас боеприпасов.
SUPERTRACKER — получить **motion tracker** (для версии 1.01).
SURGERY — получить полное здоровье.
TARGET — появление окошка прицеливания.
WILLNOTSTOP — неуязвимость.

SlipStream 5000

REFINERY — введите в главном меню для получения денег.

Space Hulk 2

В экране меню (с двумя дверьми) введите **INEEDHELP**. Вы будет предложено меню cheats.

Space Quest 4

Alt – I – все предметы.
Alt – M – $20.

Spear of Destiny

Запустите игру с параметром: **spear -debugmode**. Во время игры нажмите **Alt-Shift-Backspace**. Вы получите доступ ко всем кодам для Wolfenstein 3D.

Star Control 3

Во время схватки в космосе нажмите **Alt-F9** — астероиды и планеты перестанут мешать.

Stargunner



Запустите игру с ключом **/DMODE** (0 — ноль, а не буква О). *Теперь вы можете воспользоваться следующими кодами:*
F8 — неуязвимость.
Shift-F11 — пропуск уровня.
Shift-N — убивает всех на экране.
5 (NumLock) — добавит 5000 (только в магазине).

Stellar 7

Запустите игру с параметром: **stellar7 /IAMNOGOODCHEATER** (с соблюдением регистра). Появится надпись **YOU ARE!** После этого все клавиши **Fx** приобретут значение cheats.

Stonekeep

Получение неуязвимости. Достаньте из inventory камень — курсор примет его форму. Нажмите левый **Shift,** затем — **F9**. Если вы все проделаете правильно — количество хитпоинтов Дрейка не упадет ниже 1. Эффект не коснется его спутников.

Stronghold

Запустите игру с параметром **STRONG DEBUG:**
Alt-B — изменение типа строения (с шагом 1).
Alt-F — изменение типа строения (с шагом 10).
Alt-C — изменение персонажа (не трогайте противника!).
Alt-K — уничтожение случайно выбранной крепости противника.
Alt-P — продвижение персонажа.
Alt-L — повышение уровня персонажа (нажмите несколько раз, потом щелкните на персонаже).
Alt-Z — уничтожить юниты противника, находящиеся на экране.

Super Stardust

NOBRAKES — полная мощность двигателя.
HARDGAME — усложняет игру.
DNUMUAHCS — удесятеренная энергия, но только одна жизнь.
DIEALIENDIE — все оружие и полная энергия.
JJRULES — 35 жизней, все оружие и полная энергия.
WARHEAD — детонация ракет в момент попадания в цель.
ELITEMASTER — удесятеренная мощ-

ность оружия.
PETSKUMODE — позволяет двигаться в обратном направлении (задний ход).

SWIV 3D

В качестве имени нового игрока введите **SWIV!AndLetDie**. *Обязательно сохраните именно такое написание. Надпись исчезнет. Введите свое имя. Вы запустили режим отладки. Начинайте игру. В меню появится надпись* **Enter Level Test Mode**, *позволяющая выбрать уровень. Вы можете пользоваться следующими cheats:*

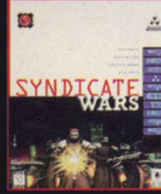


F12 — меню оружия.
F11 — возможность "сграбить" screenshot и не только.
Попробуйте и остальные F-клавиши.

Syndicate

Выберите для вашей команды одно из приведенных ниже имен. При этом активируется соответствующий cheat:
NUK THEM — можно выбирать на карте любую страну.
TO THE TOP — попробуйте — узнаете сами :).
ROB A BANK — дает деньги.
COOPER TEAM — получить деньги и предметы.
WATCH THE CLOCK — ускорение времени. Следствие — ускорение проведения исследований.

Syndicate Wars



Введите в качестве имени **POOSLICE**. *Вы активировали приведенные ниже коды:*
. (точка) — 10,000 кредитов, можно повторить.
U — завершение дня исследований.
Alt-C — выиграть текущую миссию.
Alt-T — телепортировать выбранных агентов в позицию курсора мышки.
Shift-Q — все оружие.
Отредактируйте файл **PLAY.BAT** *в каталоге Syndicate Wars. В строке* **@main /w /g** *добавьте параметр* **/m**. *После чего она примет следующий вид:* **@main /w /g /m**. *Во время экипирования агентов нажмите клавишу* **.** *(точка) для получения 10.000 кредитов. Можно повторять.*

TekWar

Alt+Shift+G — включение/выключение режима бога.
Alt+Shift+J — победа над всеми противниками.
Alt+Shift+W — все оружие, ключи и **Accutrak.**
Numlock — неуязвимость.
Во время загрузки игры введите **TEKD1** *с последующим параметром (например,* TEKD1 NOCHASE*):*
NOCHASE — удалить из игры стреляющих противников.
NOENEMIES — удалить из игры всех противников.
NOGUARD — удалить всех охранников.
NOSTROLL — удалить невинных посторонних.

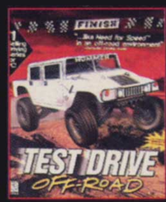
Terminal Velocity

TRIFIR0 — временная неуязвимость.
TRIFIR1 — перезарядить **PAC.**
TRIFIR2 — перезарядить **ION.**
TRIFIR3 — перезарядить **RTL.**
TRIFIR4 — перезарядить **MAM.**
TRIFIR5 — перезарядить **SAD.**
TRIFIR6 — перезарядить **SWT.**
TRIFIR7 — перезарядить **DAM.**
TRIFIR8 — перезарядить топливо для **afterburner.**
TRIFIR9 — невидимость.
TRIFIR10 — полная неуязвимость.
TRIGODS — режим бога и **power up** для оружия.
TRINEXT — переход на следующий уровень.
TRISHLD — полное восстановление щитов.
TRISCOPE — осциллоскоп.
TRIHOVR — парение во время схватки.
TRFRAME — показать частоту кадров.
TRIWARP# — перенос на уровень **#.**
TRIBURN — супер **afterburner.**
3DREALM — **power up** для оружия.

Terminator: Future Shock

BANDAID — восстановление жизни и брони.
FIREPOWER — получить все оружие.
SUPERUZI — получить супер **UZI** с 9999 патронами.
NEXTMISSION — переход к следующей миссии.
TURBO — активация режима турбо.
ICANTSEE — инфракрасное зрение.
GARBLE — позволяет вам наблюдать процесс ввода cheats.
WHOAMI — отображение текущих координат.

Test Drive Off Road



Для получения доступа к новым автомашинам введите в качестве имени игрока: **cheat1**, **cheat2**, **cheat3**, **cheat4**, **cheat5** или **ciggies.** В последнем случае вы получите четыре дополнительных машины, доступ ко всем трассам и возможность проезжать сквозь препятствия, в том числе сквозь машины противников.

TFX

Shift-D — в режиме полета — полный боезапас, ракеты и **chaff.**
Shift-PLOP — неуязвимый самолет.

The Dig

Ctrl-B — получить накачанные мускулы.

The Even More Incredible Machine

Коды уровней:
088 — **OLIVE**
089 — **POLYNOMIALS**
090 — **PARAMETRIC**
091 — **SOLAR SYSTEM**
092 — **MARBLE**
093 — **HEAVY**
094 — **REPUBLIC**
095 — **QUATRAIN**
096 — **TYRANNOSAUR**
097 — **SULFURIC**
098 — **DOPA**
099 — **MINARET**
100 — **DOVETAIL**
101 — **JASMINE**
102 — **WRANGLE**
103 — **KUDOS**
104 — **CULDESAC**
105 — **YODEL**
106 — **XYLOPHONE**
107 — **MONKEY**
108 — **HEIST**
109 — **CAPTURE**
110 — **PURSE**
111 — **HOBBY**
112 — **DEIFY**
113 — **MERGANSER**
114 — **SEAL**
115 — **CONTRAPTION**
116 — **FLAX**
117 — **PRIMORDIAL**
118 — **RAVE**
119 — **HYACINTH**
120 — **SPIDER**
121 — **YAMMER**
122 — **NERVE**



123 — **GRATE**
124 — **EMULSION**
125 — **INPUT**
126 — **PARADISE**
127 — **SAMURAI**
128 — **CHAOS**
129 — **BRAWL**
130 — **ASIDE**
131 — **AXIS**
132 — **OFFBEAT**
133 — **QUIP**
134 — **NEWMAN**
135 — **SLOPE**
136 — **TENON**
137 — **CROSSCUT**
138 — **NORM**
139 — **HOUSE**
140 — **MACARONI**
141 — **TALCON**
142 — **BEAK**
143 — **BIRETTA**
144 — **FREQUENT**
145 — **STREAM**
146 — **UMIAK**
147 — **HIATUS**
148 — **CREEK**
149 — **CROQUET**
150 — **ACID**
151 — **BABY**
152 — **SEAN**
153 — **QUALM**
154 — **THIAMINE**
155 — **TURN**
156 — **KANGAROO**
157 — **CONTENT**
158 — **BELLOC**
159 — **PASSWORD**

The Incredible Machine

Коды уровней:
02 — **DYNAMIX**
03 — **MACHINE**
04 — **DISK**
05 — **SHUTTLE**
06 — **SATURN**
07 — **KING**
08 — **DRAGON**
09 — **ANTS**
10 — **BASEBALL**
11 — **BEAR**
12 — **FISH**
13 — **DALE**
14 — **CHESTERTON**
15 — **SIZE**
16 — **IRELAND**
17 — **WORD**
18 — **BRIEF**
19 — **HOT DOG**
20 — **COUNTDOWN**
21 — **PSALMS**
22 — **TANK**
23 — **NIGHT**
24 — **GAMES**
25 — **WESTERN**
26 — **LOG HOME**
27 — **GRAPHICS**
28 — **KNUTH**
29 — **DONALD**
30 — **COMPACT DISK**
31 — **SHAVER LAKE**
32 — **RHEUMATISM**
33 — **HARPSICHORD**
34 — **MARKET**
35 — **DESK**
36 — **MYRTLE**
37 — **QUATERNION**
38 — **AQARIUM**
40 — **SHOE**
41 — **STORE**
42 — **CLARE**
43 — **KERRY**
44 — **FLANCE**
45 — **SEASON**
46 — **TRIBOLOGY**
47 — **ABRASIVE**
48 — **DEFORMATION**
49 — **ELASTIC**
50 — **ADHESION**
51 — **SPECTRA**
52 — **INDUCTION**
53 — **POLARIZATION**
54 — **OVERJOY**
55 — **DISCURSIVE**
56 — **CROSS**
57 — **CHOCOLATE**
58 — **PLATO**
59 — **WELLSPRING**
60 — **HYDROPLANE**
61 — **PALM**
62 — **SOMBRERO**
63 — **JOIST**
64 — **ASTRONAUT**
65 — **MARIONETTE**
66 — **OSMIUM**
67 — **ASSURANCE**
68 — **CALCULATOR**
69 — **SUPERIOR**
70 — **PHILHARMONIC**
71- **ANGULAR**
72 — **ZIPPER**
73 — **UMPIRE**
74 — **RECOVER**
75 — **SHADOW**
76 — **IONIZE**
77 — **QUAKE**
78 — **OCTOBER**
79 — **BILATERAL**
80 — **LYRIC**
81 — **NEEDLE**
82 — **THEORY**
83 — **LOBSTER**
84 — **SAMURAI**
85 — **SPLICE**
86 — **GULF**
87 — **RHOMBUS**

Theme Hospital

Пропуск уровня — запустите игру с параметром **-Lx** (**x** — номер уровня)
Приведенные ниже коды нужно водить на факсимильном аппарате. Для их активации — жмите зеленую кнопку.



7287 — после успешного окончания текущего уровня попадете на уровень с отстрелом крыс.
24328 — *позволяет режим cheats. А именно:*
Ctrl-C — завершение всех исследований,
F11 — проиграть игру,
F12 — выиграть игру,
Shift-C — 10.000 долларов.

Theme Park

В качестве имени введите **HORZA**. *Для входа в режим cheats — нажмите и удерживайте нажатой клавишу* **C**.
C — нажмите несколько раз для получения денег, после этого нажмите **Enter**.
Alt-Z — все магазины.
Ctrl-Z — все аттракционы.

Tie Fighter

Shift-F1 — неуязвимость во время схваток.
Shift-F4 — отключение лимита времени.

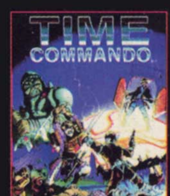
Tiger Shark

Начните игру. В первом меню нажмите клавиши **n** *и* **Space**. *После этого — можете применять следующие коды.*
HAPPY — неуязвимость.
BLAST — неограниченный боезапас.
EMPTY — противник не стреляет.
AMMO — сверхмощное оружие.
FREE — прохождение сквозь препятствия.

Time Commando

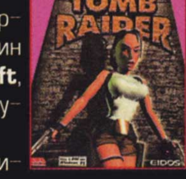
Коды уровней:

	Easy	*Normal*	*Hard*
Roman	**YPTERFGZ**	**QJSLVABL**	**SOIOLGNK**
Japanexe	**NKTOLVIF**	**KAYAGEAF**	**TFJSVJMC**
Middle Age	**VMXYICCB**	**MZFSPQDD**	**XFYAMXIE**
Conquistadors	**FDQLUGGCC**	**AVMJFGGU**	**ZOVASAIV**
Wild West	**ZREHQFIR**	**EVBSVTCV**	**BODSGWLW**
Modern Wars	**FBTAWPFC**	**YLHHGXBO**	**VEJHMQKO**
Future	**X**	**ALPYPJFO**	**ZEYPCEHQ**
Beyond Time	**YBULVABN**	**HMFDLGNN**	



Cheats:
VONLUX — полное здоровье
HUIBON — все оружие
DOLTEB — дополнительная жизнь
TIXODO — переход на следующий уровень
DIXODO — оставить одну эпоху
SPEED — время отсчитывается в секундах
COMMANDO — доступ к секретному уровню

Tomb Raider



Для перехода на следующий уровень: удерживая нажатой клавишу **Shift**, сделайте один шаг вперед, один шаг назад, отпустите **Shift**, повернитесь три раза вправо на 360 градусов и прыгните вперед.
Для получения полного вооружения: удерживая нажатой клавишу **Shift**, сделайте один шаг вперед, один шаг назад, отпустите **Shift**, повернитесь три раза вправо на 360 градусов и прыгните назад.

Total Mayhem

Для активации режима cheats введите в основном экране **CHEAT** *при нажатых клавишах* **Ctrl** и **Shift**.
Ctrl-C — 1000 кредитов.
Ctrl-A — покупка всего оружия.
Ctrl-N — пропуск уровня (в экране базы).
Ctrl-P — отправить юнит в позицию курсора (во время игры).
Ctrl-I — неуязвимость (во время игры).
Ctrl-R — восстановление щитов (во время игры).
Ctrl-M — включение/выключение монстров.
Ctrl-Shift-STUFF — прибавляется по одному предмету каждого типа.

Tyrian

Коды вводятся в открывающем меню:
TECHNO — экспериментальное оружие PQZ — минное поле.
STORMWIND — специальное оружие Sandstorm.
UNKNOWN — специальное протонное оружие.
ENEMY — специальное оружие — двойной вулкан.
WEIRD — специальное оружие — банановые бомбы.
STEALTH — специальное оружие — поле клинков.
DESTRUCT — отдельная самостоятельная игра артиллерийского типа для одного или двух игроков. Нажмите **F1** для получения списка управляющих клавиш..
NORTSHIPZ — корабль Nort-Ship Z.
Во время боя можно применять следующие комбинации:
F2-F6-F7 — окончание текущего уровня.
F2-F3-F6 — режим бога.
F11 — гамма-коррекция.
BACKSPACE-1 — супер-турбо.
TAB-1 — синий корабль.
TAB-2 — красный корабль.
TAB-4 — мощный красный корабль.
TAB-3,5,6,7,8,9 или **0** — обычный корабль без брони.
Получение крупной суммы.
Запустите игру не командой **TYRIAN**, но **FILE0001 LOOT**. Не нажимайте сразу **Enter**. При нажатой клавише **Alt** наберите на цифровом паде **254**. Отпустите **Alt**. Нажмите **Enter**. В начавшейся игре у вас будет много-много денег.

Ugh

Коды уровней:

	Один игрок	Два игрока
01	CAVITY	ALONEINTOTHEALONE
02	FIRSTCOMMUNION	ONLYSHADOWSOFHOOKS
03	FIGURATIVETHEATRE	CHRISTSFIRSTHOWLING
04	BURNTOFFERINGS	FIELDSOFRAPE
05	MYSTERIUMINQUITATIS	GREATBLACKTIME
06	DREAMFORMOTHER	MALDORORESTMORT
07	UNCERTAINJOURNEY	ADAYINDOGLAND
08	SPIRITUALCRAMP	EXTRAECCLASIAM
09	ROMEOSDISTRESS	NULLASALUS
10	RESURRECTION	THESHELLSHAVECRACKED
11	PRAYER	FROMBROKENCROSS
12	DEATHWISH	STPETERSKEYALLBLOODY
13	DOGS	BENEDICTION
14	DESPERATEHELL	BLESSING
15	AWAKEATTHEWALL	NORTH
16	SLEEPWALK	BLACKSUNBLOODYMOON
17	THEDROWNING	OHCOALBLACKSMITH
18	THEBLUEHOUR	PANZERRUNE
19	ASEVENINGFALLS	BLACKFLOWERSPLEASE
20	ANDROGYNOUSNOISE	THEFINALCHURCH
21	HANDPERMEATES	THESUMMEROFLOVE
22	ELECTRADESCENDING	HEYHOTHENODDYOH
23	CERVIXCOUCH	BEAUSOLEIL
24	THISGLASSHOUSE	SCARLETWOMAN
25	FLEEINGSOMNAMBULIST	THESTAIRSONG
26	THESOMNOLENTPERSUIT	HULLOANGEL
27	ASHES	SINCEYESTERDAY
28	ASHESPARTII	VALEDICTION
29	WHENIWASBED	MALEDICTION
30	LAMENTOVERTHESHADOWS	DOGUN
31	FACE	FOREVERCHANGING
32	THELUXURYOFTEARS	THEBALLADOF
33	OFTHEWOUND	THEPALECHRIST
34	BELIEVERSOFTHEUNPURE	CHRISTANDTHE
35	OUVERTURE	PALEQUEENS
36	WINDKISSEDPICTURES	MIGHTYINSORROW
37	THELAKEOFFIRE	THEREDFACEOFGOD
38	BLASTOFTHEBOUGH	THEBREATHAND
39	AMATERASU	PAINOFGOD
40	THEABSOLUTE	THATSALLFOLKS
41	LACRIMACHRISTI	HAPPYBIRTHDAY
42	BETWEENYOUTH	THEBIRDSHAVE
43	AFTERTHERAIN	STOPPEDSINGING
44	WILLOTHEWISP	KHORBAINYESDMIGS
45	TALESOFINNOCENCE	LAMENTFORHER
46	STRAPPINGMEDOWN	THEDEATHOFTHECORN
47	THEDANZIGWALTZ	ASONGFORDOUGLAS
48	CHIMEREDESIDELA	AFTERHESDEAD
49	SILENTTHUNDER	TERRATEGITTERRAM
50	STRANGEFORTUNE	BE
51	VENTRILOQUIST	HOOVES
52	GLOOMYSUNDAY	HORSEY
53	THEDEATHOFJOSEF	THEYRETURNEDTO
54	SONGOFSOLOMON	THEIREARTH
55	SICKOFLOVE	FALLING
56	VANITY	THEDREAMOFASHADOW
57	FOURHORSEMEN	OFSMOKE
58	1983	PASSINGHORSES
59	OMEGADAWN	ANYWAYPEOPLEDIE
60	ARINGINGINTHEIREARS	TOBLACKENEDEARTH
61	THEGOLDENAGE	OHMERRYGOROUND
62	ALPHASUNSET	CROWLEYMASSUNVEILED
63	SPILTBLOOD	PAPERBACKHONEY
64	RAWWAR	THEFALLOF
65	REFLECTIONS	CHRISTOPHERROBIN
66	CHURCHOFNORETURN	ABEGINNING
67	WHATSTHEVERDICT	THEDESCENTOFLONG
68	ZEROSEX	SATANANDBABYLON
69	THISISHERESY	ASADNESSSONG
70	–	INTHEHEARTOFTHEWOOD
71	–	ANDWHATIFOUNDTHERE
72	–	MARYWAITSINSILENCE



73 - ASILENCESONG
74 - ALAMENTFORMYSUZANNE
75 - RIVERDEADBANK
76 - ALLTHESTARSAREDEAD
77 - ROSYSTARTEARS
78 - FROMHEAVEN
79 - WHENTHEMAYRAINCOMES
80 - THUNDERPERFECTMIND
81 - ASADSADNESSSONG

Vanguard Ace

F10 — *разрешение режима ввода cheats.*
F1 — уровень мощности 1.
F2 — уровень мощности 2.
F3 — уровень мощности 3.
F4 — уровень мощности 4.
F5 — уровень мощности 5.
F6 — уровень мощности 6.
F7 — уровень мощности 7.
F8 — увеличить жизнь.
F9 — увеличить количество бомб.
F11 — отключить режим cheats.

Virtua Fighter

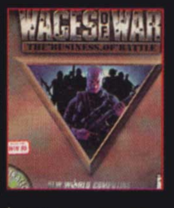


Играть за Gold Dural: в меню выбора персонажа нажмите **Вниз**, **Вверх**, **Вправо**, **Del-Влево**. Если все сделаете правильно — услышите подтверждающий звук.
Меню выбора размера ринга и выбор уровня: в экране **Press Start** нажмите 12 раз **Вверх** и **Enter**. После этого войдите в экран опций. Вы должны услышать "**K.O.**" Наведите курсор на **Exit**, нажмите **Вниз**. Курсор исчезнет, появится еще одно меню.
Замедленное воспроизведение схватки — в конце раунда нажмите и удерживайте нажатыми клавиши: **Del-End-PgDn**.

Virtua Squad

На экране с логотипом **Sega** при нажатой кнопке **reload** нажмите **Вверх**, **Вниз**, **Влево**, **Вправо**. На экране **AM2**: при нажатой кнопке **reload** нажмите **Вниз**, **Вверх**, **Вправо**, **Влево**, **Вверх**, **Вверх**, **Влево**, **Вправо**. Примечание: если вы играете мышкой — перед вводом кодов переключитесь на клавиатуру или джойстик. После того, как введете коды — переключитесь опять на мышку. После ввода кодов вы сможете выбрать один из 9 уровней сложности и разные режимы. Остановите игру — нажмите **F3**. С помощью кнопки **reload** можете выбрать любое оружие, в том числе — секретное.

Wages of War



Для активации режима ввода кодов — нажмите **CapsLock** *(все вводится на верхнем регистре) и нажмите* **Enter**. *Пробелы также нужно вводить. Введите* **BLOOD MONEY**. *Режим ввода cheats включен. Также вы можете теперь видеть все перемещения противника. Для отключения режима — введите* **BLOOD MONEY** *повторно.*
ADJECTIVES — режим бога. Все наемники получают все оружие, боеприпасы, снаряжение и специальные предметы. Их статистические данные становятся максимальными.
BILL — выбранный наемник получает все оружие, снаряжение ми специальные предметы.
VERB — каждый наемник получает по запасному магазину к каждому типу оружия.
LIBERTY — все оружие и максимальные статистики для выбранного наемника.
ELBOW ROOM — выбранный наемник получает 999 поинтов действия.
DEADMAN — убивает всех противников.
STATS — максимальные характеристики для выбранного наемника.
MORTAL — усредненные характеристики для выбранного наемника.
NOUN — максимальное здоровье для выбранного наемника.
FILL MAGAZINE — Abdul получает по две штуки каждого предмета.
SMOKE — выбранный наемник получает 25 дымовых гранат.
TIMERS — выбранный наемник получает 10 зарядов взрывчатки и 10 таймеров.
911 — выбранный наемник получает 10 first aid kits.
HOUR — ко времени игры прибавляется 1 час.
MMIN — время миссии увеличивается на 5 минут.
SET MINE — в позиции выбранного наемника устанавливается мина.
BANG — активация связей повреждения для всех объектов.
EXPLODE — активация связей уничтожения для всех объектов.
OH DARN — по карте выпускается 100 мин из миномета.
— сохранение текущего экрана в файле .pcx.
SEND IN THE CLOWNS — тема клоунов.
OH BOYS — возврат от темы клоунов к нормальному виду.

Warcraft

Нажмите **Enter**, *введите код, после этого — нажмите* **Enter** *еще раз. Первым нужно ввести код* **CORWIN OF AMBER**, *который делает доступными остальные.*
THERE CAN BE ONLY ONE — делает солдат неуязвимыми для любых атак, исключая огонь катапульт. Враги погибают от одного удара.
HUMAN# — переход к миссии #.
ORC# — переход к миссии #.
HURRY UP GUYS — ускорение строительства и исследований.
EYE OF NEWT — становятся доступными все заклинания.
IRON FORCE — максимизация качества оружия и защиты.
SALLY SHEARS — открытие карты.
POT OF GOLD — увеличение запасов золота на 10.000 и дерева на 5.000 единиц.
IDES OF MARCH — просмотр финальной анимации.
YOURS TRULY — просмотр анимации в случае победы.
CRUSHING DEFEAT — просмотр анимации в случае поражения.

Warcraft 2



Нажмите **Enter**, *введите код, после этого — нажмите* **Enter** *еще раз. Во время многопользовательской игры коды влияют на всех игроков.*
UNITE THE CLANS — просмотр победной анимации.
YOU PITIFUL WORM — просмотр анимации в случае поражения.
IT IS A GOOD DAY TO DIE — игроки получают "божественные" возможности.
GLITTERING PRIZES — увеличение запаса золота, дерева и нефти.
VALDEZ — увеличение запаса нефти.
HATCHET, AXE AND SAW — ускорение добычи дерева.
EVERY LITTLE THING SHE DOES — совершенствование системы магии игрока.
DECK ME OUT — модернизация юнита.
ON SCREEN — открытие всей карты.
MAKE IT SO — ускорение модернизации и постройки.
THERE CAN BE ONLY ONE — просмотр финальной анимации.
NEVER A WINNER — победа становится невозможной.

TIGERLILY — позволяет пропуски сценариев.
ORC# или **HUMAN#** — переход к миссии номер #.

War Gods



Для ввода читов пройдите цепочку меню: **Game**, **Properties**, **Advanced**. *Появится стандартное окошко, в котором вы сможете ввести приведенные ниже коды. Причем вводить их желательно до того, как вы начнете схватку, в противном случае некоторые из них могут не сработать. Первое число —активация кода, второе — деактивация.*
2509 (**9052**) — свободная игра — игрок получает неограниченное количество кредитов.
1971 (**1791**) — неуязвимость первого игрока.
1515 (**5151**) — неуязвимость второго игрока.
0708 (**8070**) — первый игрок причиняет больше вреда.
3366 (**6633**) — второй игрок причиняет больше вреда.
4774 (**7447**) — быстрое окончание игры после победы над одним компьютерным соперником.
1037 (**7301**) — облегченные фаталити, активируются комбинацией удара рукой в голову и ногой по ногам противника.
3871 (**1783**) — позволяет первому игроку играть в качестве **Grox.**
9021 (**1209**) — позволяет первому игроку играть в качестве **Exor.**
9990 (**9996**) — позволяет всегда играть на первом уровне.
9991 (**9996**) — играть на втором уровне.
9992 (**9996**) — играть на третьем уровне.
9993 (**9996**) — играть на четвертом уровне.
9994 (**9996**) — играть на пятом уровне.
9995 (**9996**) — играть на шестом уровне.
9997 (**9996**) — играть на седьмом уровне.
5721 (**5721**) — показывает частоту кадров.
После ввода кода слова Cheat Code должны замениться на Cheat Code OK!

Warwind



Нажмите во время игры **Enter**, *после чего можно ввести код.*
!GOLDEN BOY — деньги (5.000).
!THE SUN ALSO RISES — показать карту.
!PUMP AN ARHN — полный престиж.
!THE GREAT PUMPKIN — выиграть кампанию.
!COME ALL YE FAITHFUL — быстрый наем на службу в постоялых дворах.
!ON A MISSION FROM GAWD — быстрое строительство.
!I AM THE BISHOP OF BATTLE — выиграть сценарий.
!SHOW ME THE WAY — показать координаты.

Wetlands

Введите вместо имени:
COOLCOLE — все миссии.
SAVANNAH — полная энергия.
ELRAPIDO — боеприпасы.

Whiplash

CINEMA — играть на широком экране.
CUPWON — просмотр видеофрагмента.
FORMULA1 — получить доступ к альтернативному набору машин.
MREPRISE — получить доступ к бонусовому кубку (третий набор трасс).
MRFROSTY — обледенение дорог.
SUPERMAN — неуязвимая машина.
WARGATE — перенос машин.

Wing Commander 1, 2

Вариант 1.
После стандартной команды запуска игры **WC** поставьте через пробел параметр "**Origin -k**". Проследите, чтобы первая буква "О" была заглавной, иначе ничего не выйдет. Ваши корабли приобретут неуязвимость. Любой выбранный корабль противника (включая большие корабли) уничтожается нажатием комбинации клавиш **"Alt + Del"**. При этом:
ALT-O — часть кокпита взрывается^
ALT-INS — уничтожается подразделение кораблей (малого размера).
Вариант 2.
Запустите игру командой с параметрами: **WC Origin s# m* w# -k l** При этом нужно соблюдать порядок параметров и регистр. Параметры имеют следующее назначение:
Origin — запуск тестовый режима, при котором *действуют следующие коды:*
ALT-DEL — уничтожение пойманного в прицел корабля,
ALT-INS — уничтожение всех небольших кораблей, видимых на экране радара,
ALT-Z — взрыв вашего корабля,
ALT-M — переключение между разными режимами использования памяти.
* * *
s# — выбор серии (например, **s8**).
m* — выбор миссии (например, **md**).
w# — просмотр видеофрагмента (например, **w3**), диапазон сцен — от 1 до 22. Для просмотра кадров для специфических миссий также должны быть указаны параметры **s# m***.
-k — неограниченные щиты.
l — одиночная миссия, без проверки copy-protection.
Пример: **wc2 Origin s8 md -k** — таким образом будет запущена игра Wing Commander II, System 8, Mission D (K'tithrak Mang), неограниченные щиты.

Wing Commander 3

Запустите игру с параметром — для этого наберите в командной строке "**wc3 -mitchell".** Во время ведения боевых действий нажатие комбинации "**Ctrl +W**" уничтожит выбранную цель, а нажатие комбинации "**Ctrl + Alt + W**" уничтожит всех противников в пределах видимости вашего радара.

Wing Commander 4

Для четвертой части саги — введите в командной строке "**wc4 -chicken**". После этого вы сможете пользоваться следующими комбинациями клавиш:



Ctrl + W — уничтожение выбранной цели.
Ctrl + Alt + W — уничтожение всех целей на экране радара.
Alt + O — приобретение неуязвимости.

Wing Commander Academy

Запустите игру с параметром **WCA ERST**. После этого можете пользоваться приведенными ниже кодами:
-k — неуязвимость.
-z — неуязвимость (столкновения наносят повреждения).
Alt-Del — уничтожение выбранной цели.
Alt-Ins — уничтожение всех кораблей.
Alt-I — противник умнеет.
Ctrl-I — противник тупеет.

Witchaven

Backspace — *активация режима cheats:*
SCOOTER — все оружие.
MOMMY — вся магия.



WANGO — все ключи.

Witchaven 2

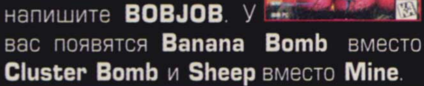
Backspace — *активация режима cheats:*
MARKETING — режим бога.
WEAPONS — все оружие.
HEALTH — восстановление здоровья.
ARMOR — восстановление защиты.
STRENGTH — power up для STR.
POTIONS — все зелья.
SPELLS — все заклинания.
KEYS — все ключи.
INVIS — невидимость.
LEVEL## — переход на уровень ## (например, level14).

Wolfenstein 3D

Запустите игру с параметром:
для версии1.0 — **wolf3d -next,**
для версии 1.1 — **wolf3d -goobers.**
Для активации читов во время игры нажмите:
Ctrl-Alt-Enter — для версии 1.0,
Левый **Shift-Alt-Backspace** — для версии 1.1.
Коды:
TAB — G — режим бога.
TAB — I — добавить предмет.
TAB — H — причинение вреда своему персонажу.
TAB — N — прохождение сквозь препятствия (no clipping).
TAB — P — пауза.
TAB — Q — выход из игры.
TAB — W — турбо режим.
TAB — X — добавление дополнительных предметов.
TAB — E — завершение уровня.
M — L — I — оружие, боеприпасы и неуязвимость.

Worms

Для получения доступа к супер-оружию введите в экране оружейных опций **BAABAA**.
Во время игры войдите в меню выбора оружия и напишите **BOBJOB**. У вас появятся **Banana Bomb** вместо **Cluster Bomb** и **Sheep** вместо **Mine**.



Worms: Reinforcements

Коды уровней:
1 — **VERYEASY**
2 — **OHSOEASY**
3 — **UNCHAINS**
4 — **BJORNPOP**
5 — **DODGEMAX**
6 — **STARTURN**
7 — **HEYGEOFF**
8 — **REZDOGGY**
9 — **HIGHKICK**
10 — **LONG AGO**
11 — **HEY JOHN**
12 — **SATANICS**
13 — **NEARDEAD**
14 — **SCUMBAGZ**
15 — **GOOD BYE**
16 — **TRUTHOUT**
17 — **17THKIND**
18 — **GOGOGOGO**
18 — **PIGSPACE**
19 — **TRUMPTON**
20 — **PARANOID**
21 — **MIXTURES**
22 — **VERY MAD**
23 — **INSANITY**
24 — **GREATGIG**
BOBJOB — активация режима cheats
BOJBOB — деактивация режима cheats

WWF



HULKHOGAN-WEARSYELLOWNICKERS — код вводится во время паузы. После возобновления игры вы станете неуязвимым. Если, конечно, хватит терпения его ввести...

XS

Параметры командной строки:
XS / 8 — для машин с 8 Mb RAM.
XS / D — отключение CD музыки.
XS / S — отключение звука.
Введите в качестве имени **PENSION** или **MEDICAL**. Вы получите доступ к двум секретным уровням.



X-Wing

WIN — получение неограниченного боезапаса.

Zool

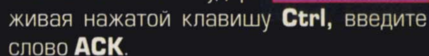
В экране опций введите **STRETLAMP**. *После этого заработают приведенные ниже коды.*
Grey + — переход на следующий уровень.
Grey — - переход на предыдущий уровень.
1 — неуязвимость.
2 — потерять жизнь.
4 — рестартовать текущий уровень.

Zool 2

Коды вводятся в экране заглавия:
TOUGH GUY — неуязвимость.
KICKASS — неограниченное количество бомб.
BUMBLEBEE — нажатие **Enter** переносит на следующий уровень.
VISION — 20 дополнительных жизней.
Введите в экране опций **PHONEBOOK**.
Должны заработать следующие коды:
0 — переход на следующий уровень.
3 — переход на бонусовый уровень.
Ctrl — более высокие прыжки.

ZPC

Включение режима бога — удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, введите слово **TETSUO**.
Для восстановления жизненных сил — удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, введите слово **ACK**.



Cheat Pack подготовили
Игорь Бойко
Андрей Шевченко

GUIDE



Magic The Gathering (продолжение)

Виды маны

Мана, или магическая энергия — это одно из основных понятий, без знания источников которого и умелого ее использования невозможна ни одна дуэль. Она необходима для активизации любого заклинания, т.е. карты.

Источником маны являются все карты земельного типа (Land), причем определенный тип земель производит ману строго определенного цвета.

Кроме того, вы можете получать дополнительную энергию, используя карты, обладающие возможностью производить ману и не являющиеся при этом картами земельного типа. Например, повернув карту Linowar Elves, вы получаете единицу зеленой маны, а карта Mishra's Factory способна произвести единицу бесцветной маны.

Цвета маны

Белая мана черпает свою силу в картах земельного типа Planes (равнины). Повернув такую карту, вы получаете единицу белой маны. Традиционно белая магия специализируется на защите и предотвращении поражения. Особенно уязвима для черной и красной магии.

Голубая мана — это энергия карт Islands (острова). Голубая магия использует магию элементалей воздуха и воды. Традиционно уязвима для красной и зеленой магии.

Черная мана пополняет свои запасы благодаря картам Swamps (болота). Это магия, несущая смерть и разрушения. Уязвима для зеленой и белой магии.

Зеленая мана черпает свою жизненную силу в использовании карт Forests (леса). Эта магия столь же могуча и непредсказуема, как природа. Особенно опасны для нее голубая и черная магии.

Красная мана использует огромную энергию, сокрытую в недрах могучих гор — карты Mountains. Магия, управляющая силой огня, особенно сильна в битвах. Традиционно опасны для нее голубая и белая магия.

Некоторые карты способны производить бесцветную ману Colortheless — эта энергия может использоваться только для активизации других карт.

Бесцветная энергия может быть и универсального типа — Of Any Color мана. Этот тип энергии используется наряду с цветными энергиями.

Типы карт

Существует два основных типа карт: заклинания (Spells) и земли (Lands).

Принадлежность карты земельному типу легко обнаружить по соответствующей надписи между рисунком карты и текстом. Это базовые карты в игре, поскольку служат источником магической энергии (маны) для активизации ваших заклинаний. В ходе дуэли вы можете вводить в игру по одной такой карте за один ход и использовать ее впоследствии для получения маны.



Для получения маны вы должны активизировать карту земельного типа, повернув ее (Tap). Полученная мана добавится в ваш энергонакопитель (Mana Pool), откуда вы сможете востребовать ее в случае необходимости.

Что касается заклинаний, то вы не увидите на карте подобного названия. Дело в том, что существует шесть разновидностей заклинаний: немедленного действия (Instant), прерывающие (Interrupt), колдовство (Sorcery), очаровывающие (Enchantment), артефакты (Artifact) и вызывающие что-либо (Summon).

Выбор активизируемой карты всегда зависит от вас. Вы можете выбрать любую карту из находящихся у вас в руке (Hand). Некоторые карты могут обладать специальными эффектами, возможно, что постоянного действия.

Основные характеристики типов карт

Lands — земли, повернув которые, вы получаете единицу маны соответствующего цвета. Всего существует пять видов земельных карт, каждый из которых производит ману определенного цвета: долины (Plains) производят белую ману, острова (Islands) соответствуют голубой мане, болота (Swamps) — черная мана, горы (Mountains) — красная мана, леса (Forests) — зеленая мана.

Существует несколько земельных карт, не производящих ману. Например, Oasis, активизируя который, вы можете нейтрализовать одно поражение, нанесенное какой-либо вашей боевой карте, но не получите маны.

Внимательно читайте информацию на карте: если для производства маны карта должна быть повернута (Tap), это будет указано в ее тексте. Вы можете получить ману, только если вы сами повернете карту; если же ее поворот вызван действием заклинания, то мана не поступит, т.к. вся энергия карты была использована для активизации заклинания.

Если карта описываемого типа обладает каким-либо специальным эффектом, то такой эффект не требует дополнительной платы для своей активизации — он всегда активен, даже если карта повернута.

Вы можете за один ход дуэли во время главной фазы хода (Main Phase) ввести в игру одну карту земельного типа, конечно, если таковая карта имеется у вас в руке (Hand). Для этого подведите курсор мыши к изображению карты и нажмите левую клавишу мыши один раз.

Итак, вы можете использовать карты земель для получения маны (повернув карту). Для этого подведите курсор мыши к выбранной земельной карте на игровом поле и нажмите левую клавишу мыши. Этот процесс является непрерываемым (его нельзя остановить при помощи карты типа Interrupt).

Для использования эффектов карты, не касающихся производства маны, подведите курсор мыши к карте и нажмите левую клавишу. В результате вы получите возможность выбрать желаемый эффект. Если эффект является целевым (например, целью для эф-

Продолжение, начало см. номер 4

фекта нейтрализации повреждений служат маркеры повреждений), то вам придется выбрать соответствующую цель. Для этого необходимо подвести курсор мыши к цели (карте, маркеру повреждений, игроку) и нажать левую клавишу мыши.

Заклинания

Перейдем к рассмотрению заклинаний (Spells). Как уже говорилось, существует шесть видов карт этого типа. Прежде чем перейти к их детальному изучению, обсудим их основные отличия друг от друга.

Карты немедленного действия (Instants) и прерыватели (Interrupts) являются одноразовыми эффектами, после своей активизации сбрасываются, т.е. выводятся из игры в Graveyard. Эти эффекты относятся к усиливающим эффектам (Fast Effects) и могут быть задействованы как во время вашего хода, так и во время хода оппонента.

Колдовство (Sorcery) также является одноразовым эффектом, т.е. немедленно после активизации она выводится из игры. Вы можете воспользоваться этой картой только во время главной фазы (Main Phase) вашего хода.

Очаровывающие карты (Enchantment), артефакты (Artifact) и вызывающие (Summon) карты относятся к постояннодействующим заклинаниям, не требующим дополнительной платы для их активизации, которая возможна только во время главной фазы (Main Phase) вашего хода.

Вы можете активизировать любое заклинание (т.е. карту этого типа) из имеющихся у вас в руке (Hand). Многие карты за свою активизацию требуют дополнительной платы в виде маны (Activation Cost), которую вам могут предоставить земельные карты или другие источники маны. Вы можете осуществить весь процесс введения карты в игру "вручную", получив необходимую ману путем поворота карт-источников маны, а можете провести весь процесс автоматически — для этого, подведя курсор мыши к карте, нажмите левую клавишу дважды.

Если заклинание является целевым, вам придется выбрать цель, задав ее при помощи мыши (это может быть, например, карта, маркер повреждений).

Instants — заклинания немедленного действия, являющиеся примером усиливающих эффектов (Fast Effects), однородные по своей природе, действие которых начинается сразу же после их активизации. Такие карты сразу же после выполнения своей миссии выводятся из игры, хотя изменения, вызываемые ими, могут продолжаться и впоследствии. Вы можете задействовать подобные карты как во время своего хода, так и во время хода противника.

Усиливающие эффекты в основном используются для реагирования на другие заклинания и действия. Например, ваш противник решает использовать карту Fireball против одной из ваших боевых карт. Он обладает достаточной разрушительной силой для уничтожения вашей карты, если вы ничего не предпримете для ее спасения. Как только будет активирован Fireball, вы можете противопоставить ему карту, обладающую Fast Effect, добавив ее в цепь заклинаний (Spell Chain), активизирующуюся при запуске противником Fireball. Вы можете воспользоваться картой немедленного действия Giant Growth, обеспечив тем самым достаточную защиту от Fireball. Противник же, в свою очередь, также может воспользоваться Fast Effect картами.

Помните, что вы можете использовать карты типа Instant для реагирования на другие заклинания, но не для прерывания их.

Interrupts — прерывания, также принадлежащие к усиливающим эффектам (Fast Effects), но более эффективные, чем Instant. Основное отличие между ними заключается в том, что вы можете использовать рассматриваемые карты для прерывания действия заклинаний или эффектов карт, задействованных противником. Другими словами, вы можете прервать действие карты типа Instant, но не наоборот.

Прерывание — это единственный эффект, который можно использовать в процессе активизации другого заклинания. Только прерывание может выбрать целью другое заклинание или отразить удар другого заклинания.

Как и другие усиливающие эффекты, прерывание начинает действовать сразу же после активизации, если только не задействовано другое прерывание. Единственное, что можно противопоставить действию прерывания — это другое прерывание.

Например, если ваш противник использует такую сильную боевую карту как Sengir Vampir, вы можете использовать для прерывания карту Counterspell, которая уничтожит заклинание противника, выведя его карту из игры. Однако для прерывания вашего прерывания противник также может воспользоваться картой Counterspell.

Некоторые прерывания можно использовать как карты немедленного действия. Например, в случае, если целью прерывания выбрано что-либо, не являющееся действующим заклинанием.

Sorceries — колдовство, также являющееся одноразовым эффектом, но не принадлежащее к Fast Effect'ам.

Как и заклинания типа Instant, карты рассматриваемого типа немедленно после действия выводятся из игры. Однако колдовство можно активизировать только во время вашего хода в течение главной фазы (Main Phase) и нельзя использовать во время атаки или как ответ на другое заклинание.

Enchantment — зачаровывание. Это действие постоянного типа, причем большинство карт можно активизировать только в случае, если для них существует легальная цель. Например, карта Holy Strength — это боевая карта типа Enchantment Creature, т.е. она может быть задействована только для боевых карт. Исключение составляют карты типа просто Enchantment или Enchantment Word, воздействующие на всю дуэль в целом и не требующие выбора конкретной цели.

В отличие от всех остальных карт, карты описываемого типа никогда не поворачиваются, даже если карты, являющиеся их целями претерпевают поворот.

Карты типа Enchant Word ничем не отличаются от карт Enchantment, кроме того факта, что в игре одновременно может быть только одна карта такого типа. Если же вы попытаетесь ввести вторую такую карту, первая будет уничтожена.

Artifacts и **Artifacts Creature** — артефакты и боевые артефакты. Это некий волшебный механизм или создание с магической энергией. Все карты этого типа содержат слово Artifact в названии своего типа. В основном они используются для получения маны. Это карты постоянного действия (как и Enchantment). Активизация возможна только во время вашего хода. Обычно они не требуют выбора конкретной цели.

Большинство артефактов имеют специальные эффекты. Некоторые из них являются активными постоянно, некоторые же для своей активизации требуют специальной платы. Если артефакт, не являющийся ни боевым, ни земельным, оказался повернут, то его действие будет приостановлено до его возвращения в прямое положение. Большинство специальных эффектов, требующих специальной платы, активизируется немедленно после ее выплаты (в отличие от боевых карт).

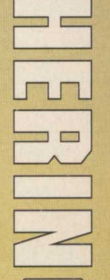
Артефакты, являющиеся боевыми (имеющие ударную силу и силу защиты) называются Artifact Creature. В отличие от других артефактов они не прекращают своего действия и после поворота. Их действие можно остановить при помощи заклинаний и эффектов, чьей целью могут быть артефакты.

Summons — вызывающие заклинания, называемые в игре боевыми картами. Это карты постоянного действия, активизируемые только в ваш ход.

Все боевые карты имеют в правом нижнем углу два числа, отражающих их ударную силу (Power) и силу защиты (Toughness).

Для таких заклинаний все, что находится после слова Summon в указании типа карты, — это тип боевой карты.

Боевые карты, имеющие в строке стоимости своей активизации символ поворота, не могут атаковать или использовать свои эффекты в течение одного хода — хода ввода карты в игру. Это называется Summoning Sickness. Как только боевая карта войдет в следующий ход под вашим контролем, вы сможете воспользоваться всеми ее способностями.





Token — это даже не как таковой тип карт, а скорее подвид боевых карт. Эти карты вызываются непосредственно другими картами в случае выполнения определенных условий. Все они имеют боевые характеристики — ударную силу и силу защиты. Будучи вызваны являются по сути боевыми артефактами (Artifact Creature). Если по какой-либо причине такая карта сбрасывается, то она попадает не в Graveyard, а полностью выводится из игры.



СПОСОБНОСТИ БОЕВЫХ КАРТ

Боевые карты могут обладать индивидуальными способностями, которые могут оказаться очень кстати в ходе дуэли. Название этого дополнительного свойства указывается в первой же строке текстового блока карты, если карта показана в полном обьеме. В случае же сокращенного варианта карты, ее



свойства указываются символическим значком, расположенным в левом нижнем углу рисунка карты. Дополнительная способность карты всегда находится в активном состоянии, т.е. не требует платы за активизацию.

Некоторые карты могут заимствовать способности у других карт или, напротив, передавать их другим картам. Если вы контролируете карту, обладающую способностью, которая для своего осуществления требует платы (как регенерация), то вы не только контролируете карту, но и решаете, когда именно использовать этот эффект.

Если карта получила одну и ту же способность более одного раза, это указывается на карте, но зачастую бесполезно по сути. Например, карта, имеющая две способности к полету (Flying) не будет из-за этого летать выше, чем карта с одной подобной способностью. С другой стороны, если карта получает дополнительно новую способность, это может оказаться полезно. Например, карта, имеющая защиту от красной магии (Red Protection) и получившая защиту от синей магии (Blue Protection), будет иметь защиту от магии обеих цветов.

Особенности карт

Banding — способность карты присоединяться к другой, образовывая группу, во время атаки для нанесения суммарного удара. Но такое объединение не распространяется на другие особенности карт группы (не обобществляет их). Само объединение должно быть произведено до начала атаки, сразу после ее объявления вами. Если противнику удастся блокировать некоторые из объединенных карт, то он блокирует всю группу целиком. Однако все нанесенные группе поражения распределяются по членам группы в соответствие с вашим выбором.

First Strike — способность первого удара, обеспечивающая карте возможность нанести поражение раньше остальных карт, не обладающих подобной способностью. Если ударная сила такой карты окажется достаточной для уничтожения всех противостоящих ей карт, такая карта не получит ни одного повреждения, т.к. карты противника окажутся выведены из игры прежде, чем у них будет возможность нанести свой удар.

Например, если карта White Knight (2/2, First Strike) блокирует боевую карту (4/1), то такая карта получит два повреждения, смертельные для нее, прежде чем сама сможет нанести четыре поражения карте White Knight. Однако способность первого удара отнюдь не гарантирует сохранность карты. Если вы блокируете тем же White Knight карту Giant Spider (2/4), то, конечно вы нанесете два поражения, но это не смертельно для Spider'а, а вот его ответный удар (2 поражения) станет для вас фатален.

Flying — способность летать. Такие карты можно блокировать только картами с аналогичной способностью или Web-способностью. Кроме того, ими можно блокировать и нелетающие карты.

Landwalk — способность избежать блокировки, зависящая от того, какие земельные карты использует противник. В игре используются конкретные названия этой способности для каждого типа земель: Swampwalk, Islandwalk, Planewalk, Forestwalk и Mountainwalk. Карта с такой способностью не может быть блокирована, если противник пользуется соответствующими картами земель.

Например, карта Shanodin Dryads — боевая карта 1/1, обладающая способностью Forestwalk. Если вы решили использовать эту карту для атаки, а у вашего противника активизирована хотя бы одна карта Forest, то ваша карта становится неблокируемой даже в случае, если противник тоже имеет карты с аналогичной способностью.

Protection — способность защиты карты от действия карт соответствующего цвета.

Карта, обладающая такой способностью, не может быть блокирована картой соответствующего цвета. Все поражения, наносимые ей картами этого цвета, аннулируются.

Regeneration — способность карты регенерировать. Эта способность используется в случае, если карта полностью уничтожена, причем неважно, является ли это результатом схватки двух карт или какого-либо специального эффекта. Регенерация предотвращает сбрасывание карты в Graveyard, т.е. удаление из игры. В процессе регенерации аннулируются все нанесенные карте поражения, т.е. она полностью восстанавливается (что, однако, не защищает ее от повреждений в будущем).

В качестве примера рассмотрим карту Drudge Skeletons, являющуюся боевой картой с характеристиками 1/1, использующей ману черного цвета. Карта имеет способность регенерации, но для активизации этого процесса необходима единица черной маны, источником которой может стать одна карта Swamp. Это означает, что если данная карта получит достаточное для ее уничтожения повреждение неважно каким образом, то вы можете спасти ее от сбрасывания, заплатив одну черную ману.

Trample — способность подавления блокирующей карты. В обычной ситуации атакующая карта, которая была блокирована, не может нанести удар. Если же карта обладает указанной способностью, то она способна нанести поражение, называемое подавляющим поражением (Trample Damage). Эта способность используется только для атакующей карты, но не для блокирующей.

Если блокирующая карта получает поражение большее, чем ее показатель защиты, то оставшееся поражение перераспределяется между остальными картами. Если карта получила в одно и то же время обычное и подавляющее повреждение, то подавляющее повреждение засчитывается последним.

В случае, если карта, получившая Trample Damage, обладает способностью сводить все повреждения к нулю (например, карта Uncle Istvan), то эффект перераспределения удара отсутствует.

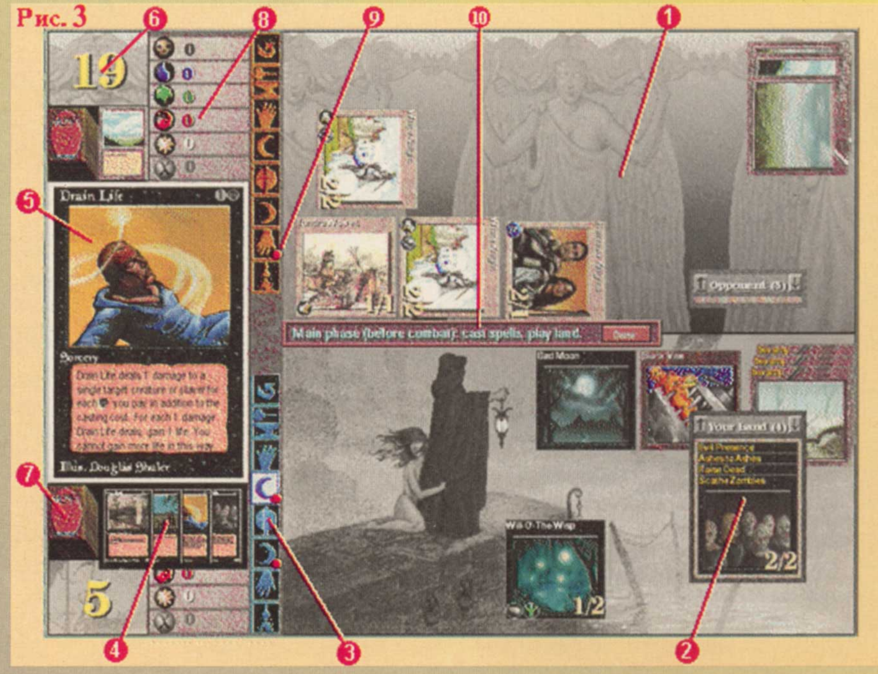
Если карта с описываемой способностью участвует в атаке, а блокирующая ее карта способна аннулировать наносимое поражение, то удар перенаправляется на самого противника, как игрока.

Web — это термин, используемый для обозначения свойства, позволяющего нелетающим картам блокировать карты со способностью летать (Flying).

Poison — это не способность карты, а скорее термин, обозначающий возможность победить противника, нанеся ему определенное число повреждений (Poison Counters). Если противник получает 10 таких повреждений, то он автоматически считается проигравшим. Причем совершенно неважно, будут ли эти повреждения нанесены одной картой или несколькими.

ДУЭЛЬ

Карточные баталии с самыми разными противниками, называемые дуэлями, являются самым важным игровым действом — это так называемая вторая фаза игры. Не научившись побеждать в них, вы не сможете



успешно пройти игру.

При встрече с любым магическим существом Шандалара, вы немедленно попадаете на экран, предваряющий начало дуэли, на котором помимо вашего портрета и портрета противника указаны карты ставки — ваша ставка (Your Ante) и ставка оппонента (Opponent Ante). Встретившееся существо чрезвычайно недовольно тем, что вы нахально бродите по его родным местам. Вам предлагаются варианты выхода из сложившейся ситуации. Некоторые противники, не признающие компромиссов, требуют начала дуэли, другие же согласны и на денежную компенсацию.

Если дуэль неизбежна, то перед ее началом необходимо бросить монетку для определения права первого хода. Игрок, выигравший жеребьевку, получает право выбрать либо возможность сделать первый ход (Play First), либо первым открыть новую карту (Draw First).

Затем активизируется экран, на котором вам еще раз напоминают о сделанных ставках, здесь же может появиться сообщение о том, что у вас маллиган (Mulligan) и вам предлагается пересдать карты. Маллиган объявляется в случае, если из всех семи сданных вам карт нет ни одной земельной карты или, наоборот, все карты являются картами земельного типа. Если после перетасовки и пересдачи карт вновь возникает ситуация маллигана, то в этот раз пересдача невозможна, т.к. такая возможность предоставляется только однажды.

1> Игровые поля — Territory, ваше (нижняя половина экрана) и вашего противника (верхняя половина). Именно на этих полях и располагаются все введенные в игру карты.

Для активизации любой из карт, расположенных на игровом поле, необходимо подвести к ней курсор мыши и нажать левую клавишу (предварительно позаботившись о необходимой для активизации данной карты мане) либо дважды нажать левую клавишу мыши. Названия карт, потенциально готовых к активизации, выделены желтым цветом. Если карта имеет несколько возможных эффектов, вы сможете сделать свой выбор.

2> В этом окне расположены карты, находящиеся в руке — Hand. Такое окно имеется как у вас, так и у оппонента. Правда содержимое своей руки вы видите достаточно подробно, чего не скажешь о картах противника — вам известно только их количество. Подробную информацию о картах у него в руке вы можете получить только если у вас есть карта, обладающая специальным эффектом.

Карты могут быть доступны (для ввода в игру) и недоступны. Названия доступных карт показаны желтым цветом. Карта становится доступна для вызова, если выполнены все условия ее вызова: т.е. вы способны получить достаточно маны нужного цвета. А иногда требуется еще и указать соответствующую цель.

Для ввода доступной карты в игру после поворота необходимых для получения маны земельных карт или использования других карт — источников маны, подведите к названию карты курсор мыши и нажмите левую клавишу. В результате карта переместится из окна Hand на игровое поле. К тому же результату вас приведет и двойное нажатие клавиши мыши. Для активизации карты вы можете воспользоваться и маной из вашего энергонакопителя (Mana Pool).

Чтобы застраховаться от потери излишней (невостребованной) маны, лучше пользоваться автоматическим режимом ввода карт. Излишняя мана сгорает (Mana Burn), отнимая у вас равное ее величине число жизней.

3> Левее каждого игрового поля располагается панель фаз — Phase Bar. По активизации той или иной фазы панели вы можете в любой момент дуэли четко определить текущую фазу, а следовательно, определить необходимые действия. Активная на данный момент фаза выделена подсветкой.

Характеристику каждой фазы вы найдете в главе "Фазы хода".

Во время атаки эта панель заменяется на другую, отражающую состояние хода битвы. Содержимое этой панели описано в главе "Фазы атаки".

4> Область сброса — Graveyard, где хранятся сброшенные из игры карты. Все сбрасываемые во время соответствующей фазы хода (Discard фазы) карты, удаляемые из игры боевые карты, артефакты и т.д. попадают в эту область. Единственным исключением являются карты, выведенные из игры (Removed From The Game).

Содержимое блока сброса можно посмотреть, если подвести к нему курсор мыши и нажать левую клавишу мыши. Без карт, обладающих специальным эффектом, вы не можете, единственно по своему желанию, вернуть карту из этой области обратно в игру.

5> Окно просмотра карт — Showcase, в котором вы можете увидеть любую карту (как свою, так и противника) из находящихся на экране, что называется, "крупным планом". Для того, чтобы увидеть в этом окне какую-либо карту, достаточно, чтобы ваш курсор задержался на ее изображении достаточно долго, даже если эта карта находится в сбросе или у вас в руке.

6> В левом нижнем (ваш угол) и левом верхнем (оппонента) углах экрана дуэли расположены регистры жизни — Life Register, показывающие число ваших жизней и противника. Дуэль заканчивается, как только у одного из игроков число жизней станет равно нулю (или станет отрицательным числом) после какой-либо фазы или конца хода.

7> Библиотека — Library — или, проще говоря, колода игрока. Во время фазы ввода новой карты (Draw Card) карты берутся именно из боевой колоды.

8> Энергонакопители — Mana Pool. Каждая ячейка накопителя соответствует мане определенного цвета — пять цветных ман и бесцветная. В этих ячейках будет храниться вся энергия, полученная любым способом и еще не использованная для заклинаний или специальных эффектов.

Для использования находящейся здесь маны подведите курсор мыши к ячейке маны нужного цвета и нажмите левую клавишу мыши. Если же вы хотите использовать всю ману данного цвета, то нажмите левую клавишу дважды.

9> Кнопка, останавливающая действие фазы и задающая переход к следующей фазе.

10> Панель ситуации — Situation Bar, в которой содержится оперативная информация о текущей ситуации, напоминающая вам о том, что именно необходимо сделать в данный момент.

Если вы одержали победу в дуэли, то перед возвращением на игровой экран вам будет предложен некий приз. Как правило вам придется выбирать между несколькими картами или координатами подземелья. Иногда вам могут добавить некоторое количество жизней. Если же вы проиграли, то вам просто еще раз сообщат о потере карты, на которую шла игра.

ФАЗЫ ХОДА

Любая дуэль разделена на ходы, каждый из которых состоит из шести частей, называемых фазами, причем вы совершенно не обязаны совершать какие-либо действия в течение каждой фазы. Оба игрока могут использовать усиливающие эффекты (Fast Effects) во время любой фазы, кроме фазы обратного поворота (Untap Phase) и фазы чистки (Cleanup Phase). Промежуток между фазами отсутствует.

Фаза обратного поворота (Untap Phase)

С этой фазы начинается ход. Некоторые из ваших карт, которые были повернуты, возвращаются в исходное прямое состояние (естественно, если ничто не заставляет карту принудительно оставаться повернутой). Если это не ваш ход, то контролируемые вами карты не повернутся.

Следует помнить, что возможность обратного поворота предоставляется только однажды. В течение этой фазы невозможно ничто другое, даже прерывание (действие карт типа Interrupt).

В некоторых случаях вы можете выбрать, какие именно карты повернуть в исходное состояние. Некоторые карты очаровывающего (Enchantment) типа, такие как карта Paralyze, мешают картам выйти из режима поворота обычным образом. Соответственно, вы можете сделать это каким-либо другим образом (в случае Paralyze — заплатив 4 маны в течение следующей фазы — Upkeep Phase).

Это — единственная фаза, в течение которой карты могут повернуться сами, однако существует масса способов повернуть их и во время других фаз хода.

Фаза содержания (Upkeep Phase)

Некоторые карты во время этой фазы требуют от вас совершенно определенных действий. Такие карты сами скажут, что именно вы должны предпринять и что произойдет, если вы не сделаете этого. Если же таких карт нет, вам нечего делать в эту фазу. Эта фаза очень удобна для активизации усиливающих эффектов.

В течение фазы оба игрока могут использовать усиливающие эффекты (Fast Effect), карты немедленного действия (Instants), прерывания (Interrupts), карты, производящие энергию (Mana Sources). Вы не сможете задействовать колдовство (карты типа Sorcery). Возможно, активизация каких-либо карт потребует

All white creatures get +1/+1.

Deathlace

Interrupt

Target permanent or spell becomes black permanently.

Sorcery

Target player draws all mana from all lands he or she controls ... mana from that play... into yours.

дополнительной платы.

Фаза ввода новой карты (Draw Phase)

В течение фазы вы открываете еще одну карту из колоды, она добавляется к картам, находящимся у вас в руке (Hand). Если в библиотеке кончились карты, вам засчитывается поражение в дуэли. Если в результате действия этой фазы вновь появившаяся карта лежит "рубашкой" вверх, то, чтобы увидеть ее содержание, просто подведите к ней курсор мыши и нажмите левую клавишу мыши. Игрок, начинающий первый ход, не открывает в течение этого хода новую карту. Это право принадлежит второму игроку.

Как до, так и после открытия карты вы можете задействовать усиливающие эффекты. В течение фазы нельзя задействовать карты колдовства (Sorcery).

Главная фаза (Main Phase)

В течение этой фазы вы можете активизировать заклинания, ввести в игру одну карту земельного типа, активизировать режим атаки.

Это единственная фаза, в течение которой вы можете активизировать колдовство (карты типа Sorcery) и заклинания постоянного действия: боевых карт, артефактов (Artifact) и карт очаровывающего типа (Enchantment). Вы можете обратиться к ним до или после ввода карты земельного типа и до или после атаки, но не во время атаки.

Главная фаза имеет три части:

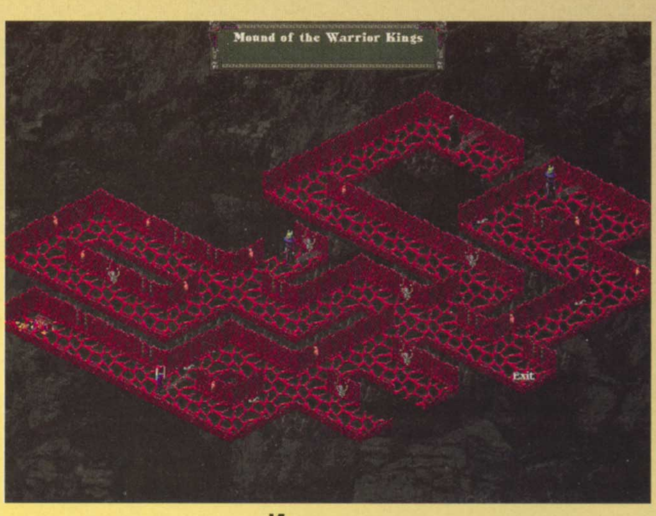
Main pre-combat — предваряющая атаку. Эта фаза включает все то, что предшествует атаке. Вы можете ввести в игру одну карту земельного типа (Land) и любые карты (из потенциально готовых для ввода в игру). Если у вас достаточно энергии, вы можете ввести в игру все заклинания, находящиеся у вас в руке (Hand).

Combat — атака. Вы можете отправить некоторые из ваших боевых карт в атаку на противника, который, в свою очередь, может попытаться при помощи своих боевых карт блокировать вас и защитить себя. Вы оба можете задействовать усиливающие эффекты. Если считаете нужным, можете пропустить фазу атаки. Подробное описание атаки дано в главе "Фазы атаки".

Main post-combat — после атаки. Если вы не ввели в игру земельную карту до атаки, можете сделать это сейчас. Кроме того, как и до атаки, вы можете активизировать все заклинания из доступных в вашей руке.

Фаза сброса карты (Discard Phase)

Если у вас в руке к концу главной фазы было более семи карт, вы должны сбросить лишнюю карту. Эта фаза пропускается, если у вас семь или менее карт. Для сброса карты просто подведите к ней курсор мыши и нажмите левую клавишу мыши.



В любое время вы можете просмотреть сброшенные карты, хранящиеся в Graveyard. Некоторые заклинания позволяют вам вернуть одну из сброшенных карт обратно в игру.

Оба игрока могут использовать усиливающие эффекты. Однако это возможно только до того, как вы сбросите карту, а не после, т.к. это эффект, завершающий фазу.

Фаза чистки (Cleanup Phase)

В действительности эту фазу лучше было бы назвать "исцеление боевых карт и завершение временных эффектов". В конце хода все задействованные боевые карты исцеляются, полученное ими несмертельное поражение аннулируется. Это касается обоих игроков. Задействование усиливающих эффектов невозможно.

В течение этой фазы прекращают свое действие все эффекты, действующие до конца хода (Until End of Turn). Например, действие усиливающего эффекта карты Giant Growth прекращается во время этой фазы. Кроме того, вы можете использовать эффекты, предотвращающие повреждения (Damage Prevention), перенаправляющие удар (Redirection) или восстанавливающие (Regeneration).

Это мгновенная фаза, завершающая ход. Сразу по ее окончании начинается следующий ход.

ФАЗЫ АТАКИ

Задание режима атаки — это одна из возможностей главной фазы (Main Phase) хода. В течение одного хода вы можете активизировать режим атаки только один раз, причем только во время вашего хода. Атака осуществляется при помощи боевых карт. Во время атаки нельзя задействовать карты постоянного действия и колдовство (карты типа Sorcery).

Для активизации режима атаки достаточно нажать соответствующую клавишу в панели фаз хода, в результате панель фаз хода сменяется панелью фаз атаки.

Выбор атакующих карт (Declare Attackers)

Названия боевых карт, способных принять участие в атаке, выделяются желтым цветом. Для ввода карт в атаку необходимо подвести к ним курсор мыши и нажать ее левую клавишу. Как только вы выберете таким образом хотя бы одну карту, активизируется окно атаки (Combat Window), в нижней части которого будут располагаться ваши карты, а в верхней — карты противника (блокирующие карты). Необходимо помнить, что введя карту в окно атаки, вы уже не сможете вернуть ее обратно на игровое поле, "передумать".

В течение этой фазы нельзя использовать усиливающие эффекты.

Использование усиливающих эффектов (Fast Effects)

В течение этой фазы можно активизировать эффекты, направленные на атакующие карты. Если был установлен контроль над картой, участвующей в атаке, карта была уничтожена или выведена из игры, такая карта выводится из атаки, не нанеся поражения. Кроме того, это последний шанс выбрать блокирующие карты для пока еще не блокированных атакующих карт.

Выбор блокирующих карт (Declare Blockers)

Защищающийся игрок может выбрать блокирующие карты и их цели (какие атакующие карты блокировать). Блокирующие карты не поворачиваются, а повернутые карты нельзя использовать для блокировки. Если для выполнения функции блокирования картой необходимо заплатить специальную цену, то это необходимо сделать. Одну карту можно блокировать несколькими, но ни одна блокирующая карта не способна блокировать больше одной атакующей карты.

Использование усиливающих эффектов (второй заход)

Вы вновь имеете возможность задействовать усиливающие эффекты. Если над какой-либо атакующей картой был установлен контроль, если карта была уничтожена или выведена из игры, то она удаляется из атаки и не способна нанести поражение. Если блокирующая карта была повернута, она также не может нанести поражение.

Действие карт со способностью первого удара (First Strike Damage Dealing)

Рассмотрим фазу нанесения повреждений картами, имеющими способность первого удара (First Strike). В этой фазе атакующие карты с данной способностью наносят блокирующим их картам поражение, равное своей ударной силе (Power), и блокирующие карты с аналогичной способностью наносят поражение блокируемым картам (повернутые блокирующие карты способны получить поражение, но не нанести его). Атакующие карты, не имеющие блокировщиков, наносят поражение непосредственно противнику (другому игроку).

В конце фазы оба игрока могут воспользоваться восстанавливающими эффектами (Damage Prevention). Карты, получившие поражение, равное их защитной силе (Toughness), сбрасываются из игры. При возможности к ним можно применить эффект регенерации (Regeneration), но из атаки такие карты все равно выводятся.

Действие всех остальных карт (Normal Damage Dealing)

В течение этой фазы происходит нанесение поражения картами, не имеющими способности первого удара. Как и в предыдущей фазе, каждая боевая карта наносит повреждение, равное ее ударной силе. Удар блокирующих карт направлен только против блокируемых карт, и наоборот. Более того, если в ходе атаки все блокеры карты были уничтожены, атакующая карта все равно не может атаковать противника, она продолжает атаковать "воздух" (за исключением карт со способностью Trample). Только неблокированные атакующие карты способны нанести поражение непосредственно игроку, уменьшив его жизненную величину.

Возможно использование защитных эффектов, аннулирующих поражение. Если карта получила "смертельное" поражение, к ней может быть применен эффект регенерации для предотвращения ее вывода из игры.

Завершение атаки (End of Combat)

Активизируются эффекты, имеющие признак At End of Combat. В частности, в конце фазы сгорает неиспользованная энергия (Mana Burn), отнимая у вас величину жизни, равное числу единиц неиспользованной маны.

Если вы находитесь в положении обороняющегося, то для вас важно воспользоваться возможностью блокирования атакующих карт противника. После того, как противник введет в атаку боевые карты, вы сможете продумать и воплотить в жизнь свою оборонную стратегию.

Названия боевых карт, которые вы можете использовать для блокировки, показаны желтым цветом. Для задания их блокирующих функций подведите к ним курсор мыши и нажмите левую клавишу мыши. Затем необходимо выбрать блокируемую карту противника. Помните, что активизировав карту, вы уже не сможете отменить сделанное.

Некоторые карты могут усиливать ваши блокирующие карты, их названия будут выделены подсветкой. Для использования необходимо активизировать их обычным образом и указать цель из числа блокирующих карт.

ЦЕПОЧКА ЗАКЛИНАНИЙ

Заклинания, используемые в дуэли, не изолированы друг от друга. Задействуя карты или эффекты, вы не всегда ограничитесь выплатой требуемого количества маны и выбором цели. Большинство заклинаний вызывает ответные действия у другого игрока, активизацию усиливающих эффектов, других заклинаний или эффектов. Эти цепочки заклинаний и показаны в окне Spell Chain.

Активизирование заклинания (карты)

Во-первых, вы совершаете все необходимые для активизации действия, включающие выплату соответствующего взноса, выбор цели и прочее. После этого заклинание переходит в нейтральный статус.

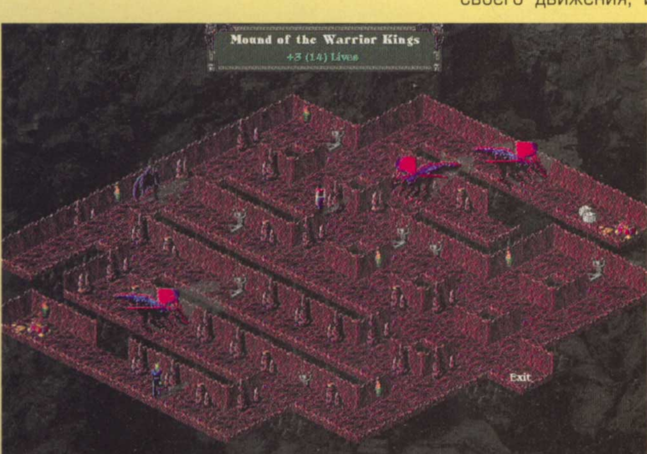
Затем оба игрока могут воспользоваться своими картами-прерывателями (тип — Interrupt). В этот момент и активизируется окно Spell Chain, в котором вы видите вызываемые заклинания и их цели. Для продолжения действий нажмите клавишу Done на панели ситуации. Вызов прерывателей может быть многоступенчатым. Если прерывание достигло цели, то вызываемая карта сбрасывается в Graveyard.

Если процесс вызова заклинания не был прерван, это еще не означает успешного завершения процесса, т.к. на данном этапе возможно активизирование карт немедленного действия, артефактов и т.д. Все происходящие события будут отражены в окне Spell Chain.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

Итак, прежде чем вы отправитесь в путешествие по Шандалару, обдумайте еще раз тактику ваших действий. Но какой бы путь ни избрали, учтите, что всегда полезно исследовать все потайные места, все скрытые драконьи норы. Дело в том, что именно в таких тщательно замаскированных местах могут быть спрятаны очень полезные для вас карты, которые вам могут либо просто подарить, либо же предложить ответить на какой-нибудь вопрос. Такие тайники внешне могут выглядеть как античные руины, густо заросшие пни, заброшенные кладбища.

Вообще, что касается путешествия и неизбежных при этом встреч, следует помнить, что вам совершенно необязательно ввязываться во все дуэли. От некоторых встречных существ лучше убежать или скрыться в ближайшей деревне. Также вы можете воспользоваться магическими предметами для быстрых перемещений по стране, для ускорения своего движения, избавления от нежелательных визитеров. Все эти предметы вы можете приобрести в соответствующих деревнях. Лучше это сделать побыстрее. Не забывайте заботиться о наличии достаточного количества пищи, т.к. вы сможете двигаться гораздо быстрее на сытый желудок.



Ваш успех в дуэли во многом определяется правильно подобранной колодой. Не стоит включать в колоду абсолютно все карты, которые вы находите или получаете в результате дуэли. Кстати, ненужные вам карты — это прекрасный источник денежных поступлений, не забывайте об этом. Рациональнее всего собирать одну или максимум две колоды определенных цветов, т.е. в колоде должны быть карты одного цвета и бесцветные карты. Причем опять-таки не все карты данного цвета стоит включать в колоду. Вполне достаточно иметь не более 50 карт, из них примерно треть должны составлять карты, производящие ману, т.к. без достаточного количества энергии вы не сможете полноценно использовать свои заклинания. Среди таких карт вполне могут быть земельные карты разных типов, т.к. для активизации многих заклинаний и эффектов вполне достаточно маны любого типа.

В колоде очень полезно иметь артефакты, способные увеличить ваш показатель жизни или уменьшить жизнь противника. Практически любой артефакт обладает каким-либо ценным свойством. Очень важно составить "гармоничную" колоду, т.е. боеспособную начиная с самого первого хода. Для этого необходимы боевые карты с невысокой стоимостью вызова и усиливающие карты.

В ходе дуэли не стоит все доступные для атаки карты всегда отправлять в атаку. Иногда бывает гораздо полезнее приберечь некоторые карты для обороны, особенно для блокирования сильных противников. Для этого целесообразно использовать карты, нейтрализующие получаемые поражения. Для атаки полезно использовать летающие карты, т.к. их смогут блокировать только карты, обладающие такой же способностью или Web-способностью. Выбирая же карты для блока, помните, что важен сам факт блокирования, он уже почти всегда гарантирует отсутствие вашего поражения, даже если ваша карта гораздо слабее блокируемой.

Не забывайте о том, что в конечном итоге ваша цель — волшебники, точнее, победа над ними в дуэли, а соответственно не стоит и пытаться победить все "местное население", тем более что оно бесконечно. Иногда гораздо полезнее откупиться деньгами за проход по территории, чем, проиграв в дуэли, потерять карту.

Сложностей в игре много, в статье невозможно рассказать о сколь-нибудь значительной их части. Но, при всем при этом, игра производит весьма приятное впечатление именно непростым ее прохождением, необходимостью думать головой в каждой дуэли, даже в самой простой. А если принять во внимание, что Microprose обещают в скором времени выпустить multiplayer-вариант, позволяющий устраивать дуэли между игроками, то перспективность Magic: The Gathering не вызывает сомнений.

Андрей Таранцев

PRIVATEER 2
THE DARKENING

Review по Privateer 2: The Darkening вы могли видеть во втором номере "Навигатора". Теперь мы вновь возвращаемся к этой красивой и достаточно увлекательной игре, на сей раз в форме солюшена. Надеемся, он окажется полезен тем, кто окончательно запутался в сюжетной линии и теперь принужден расценивать игру для себя исключительно как космический симулятор.

Редакция

Выполнение сюжетных заданий

Некоторые общие замечания (из туристической брошюры, найденной среди остатков взорванного космическими пиратами пассажирского лайнера)

Сюжетных линий в данной игре целых две. Первая из них — основная, собственно и являющаяся сюжетом (простите за тавтологию).



По ходу ее прохождения мы раскрываем тайну прошлого главного героя и заодно играем важнейшую роль в непрекращающейся войне между CIS и Kindred. Вторая сюжетная линия — второстепенная, она представляет собой набор отдельных, логически не связанных между собой заданий, даваемых главному герою. По большому счету, эти задания практически ничем не отличаются от случайно генерируемых игрой миссий (получаемых через сигналы SOS в космосе или в виде "деловых предложений" через CCN на планетах). "Сюжетными" я их назвал только потому, что каждую из них сопровождает видеофрагмент.

Для успешного окончания игры вам необходимо пройти основную сюжетную линию, второстепенная роли не играет.

Порядок прохождения заданий (как основных, так и второстепенных) не важен (т.е. вы можете пройти 1 миссию второстепенной линии, потом пройти все миссии основной линии и вернуться ко второстепенной, или наоборот).

Временных ограничений на выполнение заданий для сюжетных линий почти нет. Единственное, о чем вам надо всегда помнить, — согласившись на выполнение задания, вы не можете повторно приземлиться на какую-либо планету, пока не выполните взятые на себя обязательства. Если же приземлитесь — задание будет считаться проваленным. Но до тех пор, пока вы не дали согласие (не поговорили с тем, кто задание предлагает), вы совершенно свободны в выборе действий, даже если с самим посланием ознакомились. В качестве примера приведем две ситуации:

➢ Вы раскрыли внешнюю антенну и получили сигнал SOS от корабля CIS. Вас просят помочь отбиться от пиратов. Если вы соглашаетесь, то должны лететь в указанную точку, не приземляясь по пути на планеты или космические станции. Приземлитесь — проиграли. Однако маршрут полета к потерпевшему бедствие кораблю может быть любым — вы можете не избирать кратчайший путь, а отправиться в обход (кстати, иногда так и имеет смысл поступить, ибо именно на кратчайшем пути вам скорее всего встретятся враги).

➢ Вам пришло электронное письмо от человека, который хочет с вами переговорить, чтобы потом нанять на работу. Вы прочли письмо, но с его автором пока не встретились. Вы можете делать все, что угодно, — приземляться на планетах, перевозить грузы, выполнять другие задания. При этом задание никуда не исчезнет, и вы, когда захотите, можете отправиться по указанному адресу и поговорить с нанимателем.

Сам сюжет, как это было и в первом Privateer, является абсолютно линейным — если вы какое-то из основных заданий провалите, то следующее вам уже не дадут и закончить игру окажется невозможным.

В принципе, приведенное ниже руководство по прохождению всех "важных" заданий — не единственно возможное. Однако расхождения могут быть только при прохождении заданий для второстепенной сюжетной линии, так как иногда игра генерит их в другой последовательности. Но основная линия всегда остается без изменений, проверено.

Основная сюжетная линия

(выдержки из служебной записки #5676588767555 начальника регионального управления CIS Дэвида Хэссана, строго секретно, отпечатано в одном экземпляре, вслух не читать)

1. Вы начинаете на планете Hermes. Зайдите (через Exit To Transit) в бар Sinners Inn, поговорите с барменом, согласитесь на его предложение о "грязной" работе.

2. Летите на Gruis. Там главного героя посетят воспоминания, по-

сле чего ему (т.е. вам) надо наведаться в больницу. Там перемолвитесь парой-другой слов с женщиной, она вас отошлет к врачу. Поговорите с ним, он расскажет кое-что интересное о том, как главному герою удалось выжить в катастрофе космического лайнера.

3. Полетайте, заработайте де-



нег и оборудуйте корабль. К вам через определенное время придет сообщение по электронной почте. Это будет задание #1 для дополнительной сюжетной линии (см. следующую главу).

4. Летите на Hephestus. Войдите в местный бар. Там к вам подойдет женщина и попросит переправить ее на другую планету. Согласитесь. Это — задание #2 для второстепенной сюжетной линии. (Если женщины не будет — выполните задание #1 для второстепенной сюжетной линии и снова вернитесь на Hephestus, она должна теперь появиться.)

Во время полета с поименованной выше представительницей прекрасного пола придет сообщение по электронной почте от врача из больницы. Он сообщит вам номер лайнера, на котором летел главный герой. После посадки на планету загляните в CCN ➡ Public Records ➡ Vehicles, найдите там информацию о корабле и узнаете, что права на найденные на месте аварии вещи можно предъявить в компании Taffel Reclamations.

5. Летите на Gruis, зайдите в офис компании, поговорите с ее представителем. Во время разговора делайте основной упор на диалог с позиции силы (вариант "Muscle" при выборе ответа), иначе он попытается, как говорится, подавить вас авторитетом. Как только вы приставите ему к горлу свой верный бластер, он мигом образумится и все расскажет. Таким образом вы узнаете, кому он продал медицинскую капсулу. Это — фирма Interplanetary Aid.

6. Летите на Anhur, поговорите с сотрудником фирмы Interplanetary Aid. При разговоре используйте вариант "Don't Lie". Он вам даст идентификационный номер медицинской капсулы. Войдите в CCN ➡ Public records ➡ Vehicles, там прочитаете информацию о капсуле, что обогатит вас знанием о том, что можно еще и обратиться на фирму-изготовитель.

7. Летите на Gruis, поговорите с сотрудницей фирмы. При разговоре помните, что с женщин, как и города, надо брать обаянием, используйте вариант "Wait It". Она даст вам адрес человека, который работал в данной фирме в период, когда была произведена ваша медкапсула.

8. Как только покинете планету, придет сообщение по электронной почте от некой дамочки, которую надобно спасать. Это — задание #3 для второстепенной сюжетной линии.

9. Летите по адресу, данному женщиной в Interplanetary Aid. Там встретите старика, который еще больше запутает дело, но даст вам новый адрес — лабораторию на задворках системы (Kappa Labs).

Вы улетаете от старика — приходит сообщение по электронной почте, в котором содержится задание #4 для второстепенной сюжетной линии.

10. Летите к Kappa Labs (она расположена у нижнего края карты). Станция заброшена, так что просто приблизьтесь к ней вплотную, и автоматически начнется видеофрагмент. После ознакомления с содержимым станции вы от нее отчалите (это снова произойдет автоматически). Оказавшись в космосе, вы получите сообщение от большой шишки из CIS по имени David Hassan (его, между прочим, играет известный всему миру голливудский актер Кристофер Уокен) с просьбой о встрече. Когда прилетите на место этой встречи, то столкнетесь с пиратами, из-за которых все сорвется. Hassan улетит, но предложит вам прибыть к нему в управление CIS на планете Hades.

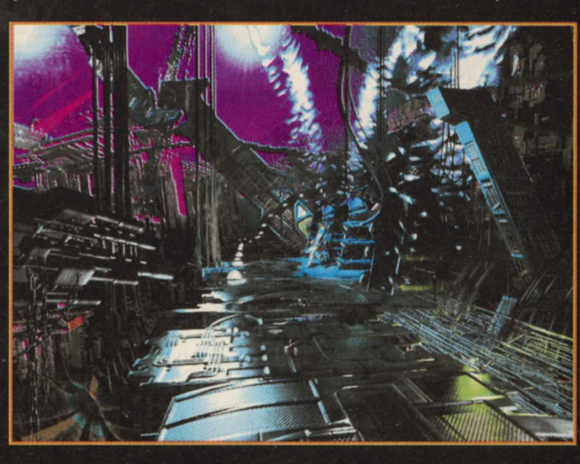
11. Летите на Hades, поговорите с пригласившим вас человеком. Он окажется директором регионального управления CIS. В обмен на ваше согласие о сотрудничестве (вы его дадите автоматически) на ваш корабль бесплатно установят системы Blinfire и RTS. Обратите внимание, что эти системы не занимают места на корабле и не обозначены в Ship Inventory из PAD, но поверьте — они там есть. Более того, если вы продадите свой корабль и купите новый, то данные системы автоматически перейдут на него.

Кроме этих двух классных штучек, директор даст вам адресок одного человечка.

12. Перемещайтесь по этому адреску на планету Bex. Там поговорите с человечком — правда, в результате этого вам придется его защищать. Летите с ним, на полпути он исчезнет, оставив вам адрес для встречи — отель на планете Hephestus. Прямой дорогой туда направляться нежелательно, разве что ваш космолет отличается неизмеримой степенью крутости, — потому как по пути вас ждет масса неприятных встреч с пиратами.

13. Добравшись до Hephestus, войдите в отель. Вашего знакомца уже убили, а его труп ощупывает лысый, как яйцо, паренек. Произойдет короткая разборка, в которой вам достанется скромная роль победителя. Вторым, что вам достанется, станет цилиндрическая капсула — нечто вроде переносного сейфа. Причем наглухо закрытого.

14. Летите на Hermes. Далее заработайте 40000 кредитных единиц и после этого переговорите со старым знакомым — барменом. Он сведет вас с человеком, который за



сорок штук согласится открыть капсулу. Дорого берет, говорите? Верно, дорого, зато сработает на совесть — в капсуле окажется бомба,

этот "медвежатник" обезвредит. Вам достанутся какие-то материалы (между прочим, там есть и банковские счета на многие миллионы, да вот только помощи от них для дальнейшего прохождения сюжета — никакой).

15. Летите в космос, все равно куда. Через некоторое время вам придет сообщение по электронной почте от незнакомца о встрече у планеты Leviatha (может оказаться и другая планета). Разумеется, вы, горя нетерпением, мчитесь к Leviatha, где вам предлагается лететь на Petra. Добираетесь до Petra — человек пропадает, пообещав связаться с вами позже.

16. Снова поскитайтесь немного по просторам космоса. Через некоторое время придет послание от Hassan: надо лететь на Hades.





17. Прибыв туда, из разговора с Hassan вы узнаете, что CIS перехватывали и внимательно знакомились с направляемой к вам электронной почтой (естественно — секретная полиция все-таки). Благодаря этому ваш недавний собеседник был обнаружен и арестован. После беседы с главным героем Hassan согласится предоставить вам возможность личного свидания с арестованным и свяжется с тюрьмой. А там скажут, что арестованного по приказу Hassan'a (о таковом приказе Hassan ни слухом, ни духом) переводят в другую тюрьму... Короче, классический маневр, рассчитанный на то, чтобы ликвидировать опасного свидетеля во время транспортировки. Придется спасать.

18. На этом разговор окончится. *Сохраните игру!* Вам предстоит самое сложное дело — спасти транспорт. Выглядеть это будет так:

После взлета с Hades Hassan передаст вам по электронной почте координаты транспортника (обычно это место на расстоянии 1 прыжка от Hades). Летите туда. Увидите транспорт и пару сопровождающих его военных кораблей (слабеньких), которые отбиваются от двух крейсеров и толпы пиратских истребителей. Прежде всего уничтожьте именно истребители, так как они атакуют транспорт. Истребителей будет много (3-4 волны по 2-4 истребителя). Покончив с ними, переходите к крейсерам. У них защита и броня во много раз мощнее ваших, да и пушки стреляют быстро и точно.

Что делать? Я поступал так: с расстояния в 400 единиц (на таком удалении крейсера по вам не стреляют) пускал по каждому крейсеру сначала ракету Disrupter (она отключает орудийные системы), потом ракету Banshee (полностью уничтожает щит), потом врубал форсаж и с близкого расстояния выпускал тяжелые торпеды (они летят медленно). Причем основные силы (2 торпеды) пускались по одному крейсеру, от чего тот красиво взрывался. А второго, сильно раненого, приходилось добивать пушками. Если у него к этому времени включались собственные орудия (так в большинстве случаев и происходило), я врубал Warp Shield.

19. Покончив с крейсерами, возвращайтесь на Hades. Ваш знакомый устроит встречу с арестованным, и вы наконец узнаете секрет своего прошлого. Помимо этого, арестованный сообщит, что Кронос собрался убить начальницу CIS. Летите ее спасать (координаты вам сообщат, когда вылетите в космос). На этот раз все будет просто — военных много, вам останется только помочь им по мелочам. На корабль Кроноса сами можете не нападать — все произойдет автоматически. Начнется ролик, потом пойдут титры, потом вас вы бросят в игру с сообщением "Let's tie up some loose ends" ("Надо довести до конца кое-какие дела"). Можете летать, куда хотите, и делать, что пожелаете. Ну, например, пройти задания второстепенной линии сюжета.

Второстепенная сюжетная линия

(из непропущенных цензурой в печать мемуаров наемного убийцы)

Задание #1 вы получите после того, как немного полетаете по космосу. Оно придет в виде сообщения по электронной почте от парня с Gruis, который предложит вам встретиться. Летите на Gruis, зайдите в местный бар, поговорите с нанимателем, согласитесь на его предложение (вам надо будет обеспечить благополучное путешествие корабля с грузом оружия). Вам будет дан задаток — 8000 кредитных единиц.

Взлетите с планеты, найдите корабль, дайте ему команду "Let's go". Теперь внимательно следите за ним. Не допустите уничтожения этого корабля. Для этого старайтесь от него не отставать, иначе пираты могут и преуспеть. При этом вся сложность в том, что грузовой корабль вас не ждет — он совершает очередной прыжок через определенный промежуток времени, а вас могут задержать те же самые пираты (пока вы всех не перебьете, вы не можете прыгать — помните?). Что делать? Как это не грустно, а тут надо действовать "на дурачка", то есть постоянно сохраняться. В каждом разе количество пиратов будет варьироваться, и рано или поздно вы сможете пробиться. Особенно если наймете помощника (Wingman) и загрузите хорошие ракеты (я рекомендую Python).

После успешного прохождения сего задания вы получите еще 8000 кредитных единиц.

Задание #2 вы найдете на планете Hephestus. Там в баре поговорите с особью по имени Aunt Maria и согласитесь переправить ее на другую планету. Никаких сложностей, поскольку она полетит на вашем корабле. Главное — не делайте промежуточных посадок (благо это совершенно и не нужно). В награду получите немного денег.

Задание #3 снова принесет вам электронная почта, как только вы взлетите с Gruis после посещения компании Shernikov Medical

Supplies (см. главу "Основная сюжетная линия", #9). Это будет сигнал SOS от дамочки, которая нуждается в совершении над собой акта спасения. Соглашайтесь и летите на помощь. Уничтожьте пиратов, потом перемещайтесь на Hephestus, там в баре вас ожидают несколько приятных мгновений в обществе спасенной мамзели. Она предложит вам еще раз помочь ей, соглашайтесь.

Взлетайте с планеты, найдите нужный корабль (смотрите на имя пилота), дайте ему команду "Let's go". Вам надо будет защищать его некоторое время (при этом девушка будет неплохо отстреливаться от встречных пиратов и сама), потом она улетит, послав прощальное "мерси". Однако вам еще предстоит с ней встретиться, когда судьба занесет вас на Hermes в старый добрый бар Sinners Inn.

Задание #4 вы получите после взлета с планеты, где жил старик (см. главу "Основная сюжетная линия", #10). Причем тут, как в старом анекдоте, могут быть два варианта: "позвонит" мужик, которого надо спасать, или "позвонит" другой мужик и предложит встретится в баре на Anhur. Методом "сохранения/восстановления" добейтесь того, чтобы это был первый вариант (мужик, которого надо спасать). Летите и спасайте, это не слишком сложно, хотя пиратов по дороге встретится прилично. А рядом с самим потерпевшим плохишей окажется немного. В благодарность за спасение он предложит вам встретиться с ним в баре Sinners Inn. Немедленно летите туда. Приземлившись на планете, продайте одну из своих пушек (все равно какую). Теперь идите в бар и поговорите с ним. Он бесплатно даст вам один лазер Kraven MkIV (лазер будет автоматически установлен на вашем корабле при взлете с планеты, а стоит он 16 штук в твердой валюте). Кроме того, с этого момента вы сможете этот лазер покупать через CCN. Это — самая крутая пушка в игре, одно плохо — быстро перегревается.

А как насчет того, который приглашал встретится в баре? Это — следующее ваше задание. Получите его после некоторого мотания по космосу.

Вам скажут прилететь на Anhur. В местном баре сей субъект (выглядящий достаточно смешно) пообещает 6000 за конвоирование груза (фактически, та же самая ситуация, что и в задании #1). Соглашайтесь и сохраните игру. Вам опять придется восстанавливаться много-много раз, так как это — одно из самых идиотских мест во всей игре.

Если выполните это задание, то потом придет E-mail от красотки-алкоголички из бара на Hephestus, которая наймет вас прикончить ее босса (просто взорвите его кораблик типа "Duress").

Через некоторое время после выполнения этого несколько щепетильного задания с вами свяжется богатенький буратино и наймет уничтожить корабль с оружием. Он не даст точного места, просто сообщит маршрут следования корабля. Летите по этому маршруту, враги сами на вас нападут. Это будут частные (синего цвета) 5-6 истребителей и три транспорта. Перебейте истребители и пролетите мимо транспортов, чтобы их идентифицировать. У двух будет название Gargo Transport, а у третьего — только номер. Взорвите именно этот третий — и дело сделано. Остальные транспортники после этого перестанут по вам стрелять.



Затем последует E-mail от еще одной милашки, опять же с просьбой о помощи. Летите и перебейте пиратов. Спасенная вами особа вскорости умчится и попросит вас пересечься с ней в баре на Gruis (название может быть другим). Ничего путного между вами не произойдет, но если вы понимаете разговорный английский — здорово посмеетесь.

Потом придет послание от сенатора с просьбой сопровождать его дочь. Вот это будет трудно, с первого раза не получается. Но ничего, это — последнее из маразматических заданий. Если доведете его до конца, сможете встретиться с дочерью сенатора (она даст вам адресок), приятно проведете время и получите от сенатора деньги. Кроме того, если у вас натянутые отношения с военными (они по вам стреляют) — сенатор все исправит.

Потом придет послание от монаха с Bex (вы должны находиться на любой планете). Летите к нему. Вас ждет классная смешная сцена (опять-таки — только если понимаете разговорный английский). Монах скажет, что неверные украли святыню, и попросит вас ее найти. Зайдите в местный бар. Увидите субъекта, поговорите, соглашайтесь на его предложение. Тогда вы сразу после этого разговора сможете пообщаться с другим человечком и примите участие в торгах. В результате — купите святыню. Теперь можете отдать ее субъекту из бара (правда, непонятно, какой от этого может быть толк) или монаху (в этом случае получите 20000 кредов).

Летите на любую планету. Придет сообщение от доктора из больницы на Grius. Летите туда, возьмите посылку и отвезите ее на Anhur сотруднику Interplanetary Aid. Он попросит вас отвести в компанию Shernikov на планете Gruis еще одну посылку. Отвезите, получите 4000. А вот дальше — непонятно. Игра скажет снова лететь в Interplanetary Aid, но там нельзя ни с кем поговорить. Может, глюк программы?

Летите на Hermes, войдите в бар. Там стоит клиент, которого надо привести на Janus IV (он полетит в вашем корабле). Если сделаете, обогатитесь на 4000.

Возвращайтесь обратно. По дороге придет послание от парня, который дал вам задание #1. Он снова хочет встретиться с вами в баре на Gruis. Суть его нового предложения не должна вас волновать — как только вы взлетите с планеты, придет сообщение от его приятеля. Тот узнал, что вашего нанимателя собираются хлопнуть какие-то бяки. Придется вам его спасти, а о ранее предложенной работе — забыть. Но не огорчайтесь — при встрече в баре он даст вам денег вдвое больше обещанного (смотри-ка, какой честный попался! люблю таких).

Этим исчерпывается перечень тех второстепенных заданий, которые мне встретились.

Андрей Терминатор

DUNGEON KEEPER

Dungeon Keeper интересен в первую очередь своей необычностью, которая проявляется во всем, начиная с сюжета и заканчивая совмещением сразу двух вполне самостоятельных жанров. Создавая Dungeon Keeper, Bullfrog уже не в первый раз пошли по не опробованному ранее пути. И как показывает мнение играющей общественности, вновь не прогадали.

В Dungeon Keeper удачно сочетаются real-time стратегия, концентрирующая ваши усилия на развитии собственного подземелья и командовании войсками, и молотиловка в стиле DOOM, когда вы можете вселиться в любого монстра и повести за собой в бой всю нечестивую рать. Стратегия, как правило, отнимает примерно 90% игрового времени, 3D action захватывает остающиеся 10%. Впрочем, это временное соотношение можно как угодно менять (например, предоставляя компьютеру следить за постройками, а самому с головой ныряя в поединки от первого лица, либо же — полностью отказываясь от 3D action и концентрируясь на строительстве и тактическом руководстве).

Если говорить коротко, то характерными чертами игры являются:

(Прекрасная графика в изометрической проекции с эффектами светотени, ранее не реализованными ни в одной игре. Возможность масштабировать и вращать карту. Объемный звук.

(До мелочей продуманный интерфейс и множество клавиш для управления игрой. Впрочем, комбинации клавиш только дублируют все действия, осуществляемые с помощью мыши. Поэтому всегда можно подобрать самый удобный для себя способ управления. Тем не менее, в силу нестандартности самой игры, вам потребуется добрая пара часов, чтобы освоиться с Dungeon Keeper.

В “Навигаторе” (4 мы дали обзор по Dungeon Keeper, а теперь приводим краткое руководство, которое поможет вам лучше ориентироваться в подземном царстве. Игра поистине монументальна и изобилует всяческими тонкостями и нюансами, так что исчерпывающий Guide занял бы если не весь журнал, то уж половину журнала — это точно. Тем не менее, в следующем номере “Навигатора” мы планируем посвятить время рассмотрению тактики прохождения секретных уровней и поделиться еще некоторыми полезными советами, которых, честно говоря, у нас пока еще немного, но которых с каждым днем накапливается все больше и больше, — похоже, что игра по своим тактическим возможностям и скрытым хитростям бесконечна. Кстати, присылайте и свои советы — с удовольствием их опубликуем!

КОМНАТЫ

Строя комнаты, помните, что их эффективность зависит от размера (чем больше, тем эффективнее). Рекомендуемый минимальный размер — 3х3. Кроме того, некоторые монстры привлекаются лишь достаточно большими комнатами. (Например, Bile Demon позарится лишь на логово и инкубатор с площадью не меньшей, чем 25 клеток). Комнаты рекомендуется строить в виде квадратов или прямоугольников. Например, минимальный размер камеры пыток (Torture Chamber) — 3х3. В этом случае появляется одно “посадочное место” для пытки только одного монстра. Построив же Torture Chamber размером 4х4, вы сможете одновременно пытать сразу четырех существ.

Базисные комнаты

Эти комнаты составляют основу подземелья — без них немыслима нормальная его работа.

Treasure Room — служит для накопления золота и прочих сокровищ. Золото переносится импами, но вы можете делать это и сами с помощью Руки Судьбы. Только то золото, которое положено в Treasure Room, считается вашим и зачисляется на ваш денежный счет.

Lair — логово необходимо для отдыха ваших подданных.

Hatchery — инкубатор, производит цыплят, служащих кормом для ваших тварей. Оставшись без пропитания, монстры не только начинают возмущаться, но и медленно терять здоровье.

Необходимые для развития подземелья

Эти комнаты необходимы для нормального развития вашего подземелья, иначе оно так и останется на примитивном уровне.

Training Room — служит для тренировки монстров. В результате они набираются опыта, что отражается в повышении их уровня (иначе — опыта). Чем выше уровень монстра, тем он сильнее и тем больше заклинаний может он применить.

Library — исследовательский центр подземелья. В библиотеке разучиваются новые заклинания и изобретаются все последующие комнаты, а также все двери и ловушки. Чтобы начать исследования, надо поместить в библиотеку существ. Каждое существо занимает там одну клетку. Чем больше библиотечных работников, тем быстрее идут исследования. Кроме того, рекомендуется направлять в Library только существ, имеющих природные склонности к наукам (Warlock, Ghost, Dragon) — они работают гораздо эффективнее. Вновь разученное заклинание появляется в библиотеке в виде плавающей книги и занимает там одну клетку, поэтому позаботьтесь о своевременном расширении комнаты. Если враг вторгнется в библиотеку, то он может похитить ваши заклинания (соответственно, вы можете отплатить ему той же монетой, вторгнувшись в его библиотеку).



■ **Оберегайте свою библиотеку: враг может выкрасть ваши заклинания (плавающие книги)**

Workshop — в мастерской изготовляются все двери и ловушки. После изготовления каждый предмет хранится в мастерской и занимает там одну клетку. Чтобы не столкнуться с

дефицитом места, либо сразу же размещайте двери и ловушки, либо своевременно расширяйте мастерскую. Кроме того, для производства некоторых предметов требуется достаточно просторная мастерская (например, для Boulder Trap — не менее 17 клеток). Чтобы начать производство, сбросьте в Workshop несколько монстров (желательно Troll и Bile Demon, трудолюбивых по природе и работающих более эффективно). Чем больше работников, тем быстрее спорится дело.

Комнаты высшего разряда

Эти комнаты не являются такими уж "обязательными". В зависимости от применяемой тактики вы можете и не строить часть таких комнат. Однако все же рекомендуется это делать, поскольку они привлекут к вам более сильных монстров.

Bridge — мост служит для преодоления лавы и водных пространств. С помощью мостов чаще всего удается добраться в потайные уголки карты с имеющимися там секретами. Однако будьте осторожны, строя мосты, так как по ним может ринуться неприятельская армия и атаковать ваше подземелье.

Guard Post — караульный пост ненадолго задержит незваных гостей, неожиданно вторгшихся в ваше подземелье. Поместите в караульный пост какого-либо своего монстра, и он будет зорко "бдить", ненадолго отлучаясь подкрепиться цыплятами или передохнуть в своем логове. При появлении неприятеля охранник первым ввяжется в бой.

Barracks — дает возможность сгруппировать отряд, а затем управлять им как единым целым. Чтобы сделать это, соберите всех монстров, которых вы хотите объединить, и сбросьте их в барак (только не забывайте, что заклятых врагов, типа мухи-пауки, нельзя помещать в одну группу). Спустя некоторое время над головой одного из монстров появится золотая корона. Это означает, что данный монстр признан остальными как лидер и может вести за собой весь отряд. Вселяйтесь в этого монстра и можете бросаться в бой — вся группа автоматически последует за вами.

Prison — в тюрьму можно помещать как своих существ — нарушителей порядка, так и вражеских монстров или героев, захваченных в плен. Узники автоматически отрезаны от всего остального мира, а потому их нужно подкармливать (сбросьте им цыплят), если не хотите, чтобы они умерли с голоду. Впрочем, пленных можно сознательно морить голодом, так как после смерти гуманоидные существа пополнят вашу армию в виде скелетов.

Чтобы дать своим монстрам установку брать пленников, надо щелкнуть по кнопке с изображением решетки на информационной панели. После этого ваши бойцы не будут добивать поверженного врага, и трудолюбивые импы автоматически оттащат в тюрьму пленников, находящихся в бессознательном состоянии. Однако по дороге пленники могут очухаться (если путь к тюрьме долог) и "задать жару". Чтобы этого не произошло, стройте тюрьму поближе к "линии фронта" либо применяйте режим 'брать пленников' только в случае атак на свое подземелье (а на территории врага — добивайте без жалости).

Внимание! Каждый узник занимает в тюрьме одну клетку. Если тюрьма окажется перенаселена, то заключенные могут сломать решетки и вырваться на волю.



■ Dark Mistress — садо-мазохистские твари: любят, когда их пытают



■ Помрет такой вот варвар в тюрьме и превратится в скелета (того же уровня), который пополнит вашу армию

Torture Chamber — в камеру пыток можно помещать либо своего монстра (дабы устрашить остальных), либо захваченного в бою пленника. Пытаемое существо начинает медленно терять здоровье, пока не умрет (если вы до того его не отпустите), превратившись в призрак, который вольется в ряды вашей армии.

Когда вы пытаете своего монстра, его жалование уменьшается наполовину. Кроме того, все монстры того же вида от страха начинают работать на 25% быстрее.

Когда вы пытаете захваченного в бою пленника, он либо умрет, либо признает в вас своего нового господина, либо выдаст план вражеского подземелья. Существует 100% способ, гарантирующий переход существа на вашу сторону. Для этого надо только следить за состоянием его здоровья и не давать умереть, вовремя подлечивая его — делать это можно как с помощью заклинания Heal, так и подкармливая цыплятами. Рано или поздно упорство пытаемого будет сломлено. Таким способом можно заполучить в свою армию даже самого Lord of the Land.

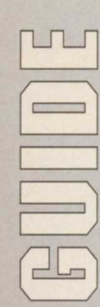
Temple — храм исцеляет больных монстров (подвергшихся заклинанию Disease) и умиротворяет несчастных. Кроме того, возвращается первоначальный облик монстрам, превращенным в цыплят (заклинание Chicken). Посещение храма ненадолго защищает существа от перевербовки неприятелем.

Можно приносить свои существа в жертву, опуская их прямо в алтарь. Определенные комбинации жертв могут давать вам немалую выгоду (см. *Арифметика жертвоприношений*).



■ Храм: принеся в жертву слабеньких существ, можно получить взамен сильных монстров

Graveyard — на кладбище стаскиваются трупы убитых в вашем подземелье. Выгода от этого двоякая: 1) ваши подданные уже не расстраиваются, натыкаясь на мертвецов; 2) после разложения определенного количества трупов (штук 5-7) вы



получаете в свою армию вампира.

Scavenger Room — служат для перевербовки вражеских монстров. Поместите в эту комнату свое существо, и оно станет переманивать к вам других существ того же типа у другого властелина подземелья. Чем больше существ в Scavenger Room, тем больше шансов на перевербовку.

ЛОВУШКИ И ДВЕРИ

Ловушки безопасны для ваших подданных, но тут же срабатывают, как только их заденет неприятель. Ваши ловушки невидимы для врагов (соответственно, ловушки врага невидимы для вас, пока вы на них не наткнетесь). Чтобы поставить ловушку, сначала надо щелкнуть по ее изображению на панели мастерской, а затем — по тому месту, где вы хотите ее поставить (ставить ловушки можно только на своей территории). После этого какой-нибудь имп сбегает в мастерскую и притащит оттуда ловушку. Чтобы не дожидаться, пока кто-то из импов сообразит, что надо принести ловушку, можно поставить одного из них на намеченную клетку — это послужит ему приказом сходить за ловушкой. Сами вы (с помощью Руки Судьбы) не можете ставить ловушки, так что нужно позаботиться о каверзах заранее — вы просто не успеете соорудить западню, когда увидите приближающегося неприятеля. Ловушки срабатывают лишь определенное число раз, после чего требуют замены (импы делают это автоматически).

Alarm Trap. Сигнальная ловушка оповещает о приближении неприятеля. Она автоматически применяет заклинание "к оружию", созывая к себе всех ваших монстров. Проку от нее немного, поскольку то же самое заклинание вы можете применить и сами. Кроме того, ловушка может сработать по пустяковому поводу (например, на нее наткнулся случайно заблудший вражеский имп), когда можно и не отрывать всех монстров от своих дел, а обойтись только двумя-тремя.

Poison Gas Trap. Выпускает облако ядовитого газа, отравляющего всех существ (в том числе и ваших), оказавшихся поблизости от ловушки. Срабатывает 5 раз, после чего требует замены.

Lightning Trap. Вызывает разряд молнии. Вашим существам эта ловушка не опасна. Срабатывает 12 раз.

Word Of Power Trap. Применяет заклинание Word of Power, вызывая поток разрушительной энергии, распространяющейся во всех направлениях. Не опасна для ваших существ. Срабатывает 3 раза и требует значительных размеров мастерской для своего производства — не менее 21 клетки.

Lava Trap. Смертельная ловушка, превращающая в раскаленную лаву то поле, на которое ступил неприятель. Одинаково опасна и для ваших существ, если они оказались поблизости в момент образования лавы. Срабатывает только 1 раз.

Boulder Trap. При приближении неприятеля срывается гигантская глыба и начинает на него катиться, сметая все на своем пути. Попасть под глыбу означает мгновенную смерть. При ударе о стену глыба отскакивает в случайном направлении. Через некоторое время глыба разрушается. Глыба также разрушается, попав в лаву. По воде она катится, но быстро останавливается. Глыба не разбирает, где свои, а где чужие — не стойте у нее на пути! (Хотя, разумеется, ваши существа не могут активизировать Boulder Trap). Глыба разрушает караульный пост, попав в него. Деревянная дверь также не выдерживает удара глыбы.

Дверь можно установить лишь в проеме между двумя

Монстры низшего разряда



Imp. Импы (чертята) — основная рабочая сила: прокладывают туннели, укрепляют стены, устанавливают и заменяют ловушки, собирают золото и относят его в сокровищницу, отводят в тюрьму пленных, оттаскивают трупы в Graveyard. Вызываются с помощью заклинания Summon Imp. Производство каждого следующего импа обходится на 150 золотых дороже. Если импам особо делать нечего (а у вас в запасе много денег), отправьте их тренироваться — после этого они станут работать быстрее. Кроме того, импы высокого уровня овладевают заклинаниями Speed и Teleport. Импам не требуется ни кормежка, ни отдых; им не надо платить жалование. Полезно время от времени давать шлепок кому-нибудь из них — тогда вся бригада начинает трудиться заметно быстрее.



Fly. Гигантская муха — прекрасный разведчик, так как способна перелетать через лаву и водные препятствия. Как только открываются новые подземные пространства, муха первой устремляется туда. В это время будьте настороже: на неизведанной территории могут оказаться враги, тогда муха первой ввяжется с ними в драку. Но боец из нее никудышный, поэтому сразу же вытаскивайте муху с поля боя и собирайте более солидных воинов. Полезно набрасывать на муху заклинание Conceal Creature, тогда она сможет разведать значительную часть вражеской территории, оставаясь незамеченной.

Мухи ненавидят пауков.



Beetle. Чуть посильнее мухи. Тем не менее, в первых миссиях жуки составляют основу вашей армии и, навалившись толпой, без проблем забивают слабенького героя.

Требуется: Lair.



Spider. Пауки сильнее жуков, но все еще не дотягивают до того, чтобы их можно было назвать "хорошими бойцами". В свободное время забавляются тем, что замораживают узников. Ненавидят мух. Уже на втором уровне овладевают магией Slow, а до заклинания Freeze добираются на 5-ом уровне; далее выучивает Hailstorm.

Требуется: Lair (не менее 9 клеток) и Hatchery (не менее 9 клеток).



Troll. Тролли — неважные бойцы, зато трудяги и прекрасные работники для ваших мастерских. Способны разучивать заклинания Speed и Flame.

Требуется: Workshop.

Заклятые враги

Bile Demons ↔ Skeletons
Warlocks ↔ Vampires
Horned Reaper↔Lord of the Land
Flies ↔ Spiders
Hell Hounds ↔ Demon Spawn
Dark Mistresses ↔ Samurai

Монстры среднего разряда



Ghost. Призраки появляются после смерти какого-нибудь существа в камере пыток. Неважные бойцы, зато прекрасные библиотечные работники (это основное их занятие). Им не требуется пищи. Можно использовать их и в качестве разведчиков, так как призраки обладают способностью проходить сквозь двери. Однако лучше сначала потренировать призрака, чтобы он обрел способность Invisibility, да и дополнительные заклинания Rebound и Lightning ему не помешают, коль скоро призрак ввязался в драку. Призраки сгодятся и при охране вашего подземелья, поскольку могут видеть существа-невидимки.



Hell Hound. С церберами уже стоит считаться: хорошие бойцы, очень быстро бегают, чуют врага сквозь стенку и преследуют его — это основное их занятие. Увязавшись за импом, часто забегают во вражеское подземелье и наводят там шухер — тогда компьютер созывает всех своих монстров, тем самым отвлекая их от обычных дел. Попутно разведывают вражеское подземелье — только следите, чтобы вовремя вытянуть цербера из возникающей заварушки. Лава не причиняет церберам ни малейшего вреда. Натренированные собаки овладевают заклинаниями Speed и Flame Breath. Завершающий штрих: церберы не прочь помочиться на Graveyard, что ускоряет разложение трупов.

Требуется: Scavenger Room (не менее 9 клеток).



Orc. По бойцовым качествам орк не уступает церберу, но ориентирован он на защиту ваших владений, а не на преследование врага. Стойко удерживать свои позиции орку помогают заклинания Speed, Armour и Grenade. Прекрасный сторож для ваших владений: сам направляется в свободный караульный пост.

Требуется: Training Room (не менее 9 клеток) и Barracks.



Skeleton. Скелеты не так хороши, как орки, зато проворнее их. Появляются в тюрьме после смерти гуманоидных существ. Скелеты способны разучить заклинания Armour и Lightning.



Demon Spawn. Несмотря на свои маленькие размеры, очень хороши в бою. Лава им не преграда. От природы любят учиться, а по достижению 10-го уровня превращаются в драконов 2-го уровня! Овладевают заклинаниями Missile (на 4-ом уровне) и Heal (на 7-ом).

Требуется: Training Room и Treasure Room.

Монстры высшего разряда



Warlock. Прекрасный исследователь и боец, обладающий заклинаниями, поражающими на расстоянии. По силе и разнообразию применяемой магии колдуну нет равных: Fireball, Heal, Meteor, Invisibility, Navigate Missile, причем обучается он этим заклинаниям очень быстро — по одному за уровень, так что к 6-му уровню знает уже все. Основное занятие Warlock — исследования, причем колдуны работают эффективней, если в той же библиотеке нет других существ. Как только завершены все исследования, сразу же отправляйте колдунов тренироваться.

Требуется: Library (не менее 9 клеток).



Bile Demon. Превосходный, несгибаемый боец. Однако малоповоротлив из-за своей тяжести. С другой стороны, благодаря излишнему весу не сдувается ветром при применении заклинания Wind. Источает зловонное дыхание (магия Poison Cloud), губительное для врагов, а сам не подвержен никаким отравляющим газам. В свободное время занимается производством, но работник из него посредственный. При нехватке еды демон свирепеет и впадает в спячку. Проснется лишь тогда, когда будет чем поживиться.

Требуется: Lair (не менее 25 клеток) и Hatchery (не менее 25 полей).



Dark Mistress. Извращенка садо-мазохистского толка: любит наблюдать за пытками, становясь от этого счастливее. А если пытают ее (в Torture Chamber), то восторгу нет предела! Пара шлепков только подстегнет ее, и она яростно бросится в атаку. Способна выучить мощные заклинания: Lightning, Speed, Teleport, Drain. Добавьте сюда фантастическую скорость Dark Mistress, и вы поймете, что это превосходный боец.

Требуется: Torture Chamber (не менее 9 клеток).

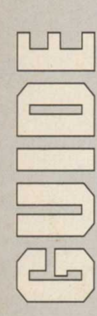


Vampire. Очень хороший боец, способный разучить целую гамму заклинаний: Flight, Slow, Teleport, Heal, Drain. Более всего склонен работать в Scavenger Room, но и исследователь из него неплохой. Если на карте нет других вампиров, то работая в Scavenger Room, увеличивает эффективность ваших порталов в 1,5 раза. Достигнув третьего уровня, вампир становится бессмертным: погибнув, возрождается снова в своем логове (но его уровень уменьшается при этом на 1). Вампиры также могут возникать на кладбище из разложившихся трупов (примерно из 5 трупов — 1 вампир).

Требуется: Lair (не менее 9 клеток) и Graveyard (не менее 9 клеток).



Horned Reaper. Самое разрушительное из всех существ: пара взмахов его косы — и большинство противников уже на том свете. Также очень проворен, а с обретением заклинания Speed на 5-ом уровне и вовсе начинает носиться как молния (может выучить еще только одно заклинание — Slow, и то на последнем уровне). Однако весьма капризен и своенравен и не объединяется ни с другими существами, ни с себе подобными. Требует особого к себе отношения и совершенно не переносит шлепков. Если взбунтуется, то начинает драться со всеми встречными. Обладает той особенностью, что его настроение само по себе медленно падает с течением времени. Чтобы предотвратить возможные вспышки гнева, следите за индикатором настроения Рипера и почаще забрасывайте его в храм. Можно пойти еще дальше и создать ему особые условия, построив для него отдельные апартаменты со всем необходимым (Lair, Hatchery,



Training Room, Temple). Отгородите апартаменты дверью и заприте ее на ключ. Как только Horned Reaper впадет во гнев, втолкните его в Temple. Когда придет день платить жалованье, сбросьте капризного монстра в Treasure Room, а затем верните "под замок".



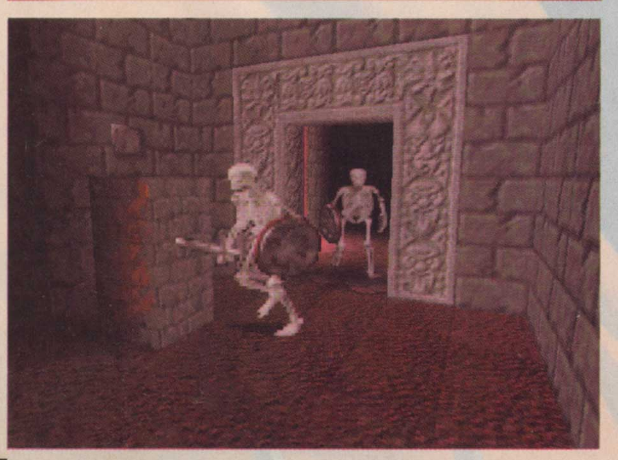
Dragon. Дракон есть дракон! Чего стоит только его испепеляющее дыхание! Прибавьте к этому заклинания Heal, Grenade, Meteor и мощнейшее Word of Power. Однако малоповоротлив и медлителен. Прирожденный исследователь. Когда разучивать больше нечего, сам идет тренироваться. Драконов можно заполучить двумя путями: 1) обычным образом через портал; 2) в дракона превращается Demon Spawn, достигнув 10-го уровня. Лава ему не только не страшна, но дракон и сам предпочитает занимать логово поближе к ней — тогда он накапливает опыт даже во время отдыха.

Требуется: Lair (не менее 15 клеток) и Treasure Room (не менее 25 полей).

Tentacle. Довольно мощное животное, но попадается весьма редко, так как живет в воде. Предпочитает держаться у воды и оттуда атаковать врагов. Достаточно рано обретает заклинание Freeze. В случае недовольства переходит на сторону неприятеля.

Требуется: Lair (не менее 9 клеток) и Temple (не менее 9 клеток).

Fly ➢ не требуется ничего.
Beetle ➢ Lair.
Spider ➢ Lair (9) + Hatchery (9).
Troll ➢ Workshop.
Ghost ➢ Смерть существа в Torture Chamber.
Hell Hound ➢ Scavenger Room (9).
Orc ➢ Training Room (9) + Barracks.
Skeleton ➢ Смерть в тюрьме гуманоидного существа.
Demon Spawn ➢ Training Room + Treasure Room.
Warlock ➢ Library (9).
Bile Demon ➢ Lair (25) + Hatchery (25).
Dark Mistress ➢ Torture Chamber (9).
Vampire ➢ Lair (9) + Graveyard (9); кроме того, примерно из 5 разложившихся трупов возникает 1 вампир.
Horned Reaper ➢ Жертвование Troll + Dark Mistress + Bile Demon.
Dragon ➢ Lair (15) + Treasure Room (25).
Tentacle ➢ Lair (9) + Temple (9) + вода поблизости от подземелья.



Арифметика жертвоприношения

Полезные расклады	То, чего не рекомендуется делать
☺ Imp ➪ производство следующего чертенка обойдется на 300 золотых дешевле.	☹ Horned Reaper ➪ все монстры мгновенно становятся недовольными вами (angry).
☺ Fly + Fly ➪ мгновенно завершается текущее исследование.	☹ Bile Demon + Bile Demon ➪ Все ваши монстры превращаются в цыплят на короткое время (впрочем, этот трюк может быть полезен, если не хотите, чтобы ваша армия шла на Armageddon).
☺ Beetle + Beetle ➪ мгновенно завершается текущее производство.	☹ Ghost ➪ умерщвляются все ваши цыплята.
☺ Fly + Spider = Warlock	☹ Vampire ➪ все ваши монстры заболевают.
☺ Beetle + Spider = Dark Mistress	
☺ Spider + Spider + Spider = Demon Spawn	
☺ Dark Mistress + Bile Demon + Troll = Horned Reaper	

укрепленными стенами; ширина проема должна равняться одной клетке. Двери беспрепятственно пропускают ваших подданных, но встают преградой на пути непрошеных гостей. Чтобы поставить дверь, щелкните сначала по ее изображению на панели мастерской, а затем — по тому месту, где вы желаете ее разместить. Дверь можно запереть и тем самым закрыть через нее проход своим тварям (иногда такое бывает полезно). Чтобы сделать это, наведите курсор на дверь (появится изображение ключа) и щелкните левой кнопкой мыши. Отпирается дверь повторным щелчком.

Wooden Door. Деревянную дверь нетрудно разбить; разрушается она и при попадании глыбы, сорвавшейся с ловушки.

Braced Door. Чуть прочнее деревянной.

Iron Door. С железной дверью уже приходится считаться: она может задержать нападающих на весьма ощутимое время.

Magical Door. Магическую дверь можно разрушить лишь с помощью заклинаний (Fireball, Lightning, Meteor).

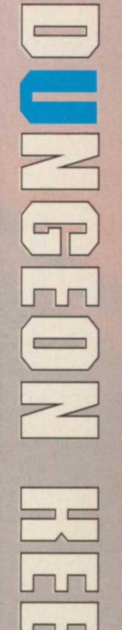
МОНСТРЫ

Управляя своими подданными, помните, что все они обладают своей индивидуальностью и зачастую своенравны. Практически всем требуется логово, пропитание и денежное довольствие (жалование). В случае недовольства могут покинуть ваше подземелье или, того хуже, перейти на сторону врага. Особо капризные и неуравновешенные (а чаще всего это очень сильные твари типа Reaper) могут начать крушить комнаты и убивать всех встречных. Задобрить недовольного можно двумя способами: перетащить его в храм или сбросить ему пригоршню монет.

Учитывайте, что некоторые твари просто не переносят друг друга (например, мухи и пауки). Чтобы предотвратить возможные конфликты, стройте для них отдельные логова.

По мере накопления опыта монстр становится более сильным и может приобретать новые навыки (магические заклинания). При этом повышается уровень мастерства монстра: максимальный равен 10. Самый быстрый (но и самый рискованный) способ накопления опыта — участие в сражениях. Безопасный способ — тренировка в Training Room, но учтите, что порой она стоит немалых денег. Совсем не обязательно тренировать буквально всех — ограничьтесь только теми, кого вы считаете наиболее перспективными.

Способы привлечения монстров. Основная масса монстров поступает к вам через портал. Чем большим числом порталов вы владеете, тем больше тварей вы получите.



Однако часть монстров заполучить так нельзя в принципе:

Skeletons появляются после смерти в тюрьме гуманоидного существа.

Ghosts появляются после смерти какого-либо существа в камере пыток.

Horned Reaper нельзя заполучить никак иначе, кроме как пожертвовав Dark Mistress + Bile Demon + Troll.

С помощью жертвоприношений также можно "обменять" ряд слабых существ на более сильную тварь (см. *Арифметика жертвоприношений*). Неважных воинов иногда стоит "обменять" на более сильных скелетов или призраков, если довести их до смерти в тюрьме или камере пыток.

Можно переманивать существ у другого властелина подземелья, поместив свое существо в Scavenger Room.

Захватив в плен вражеского монстра или героя, можно попытаться склонить его на свою сторону в камере пыток.

В некоторых миссиях встречаются потайные комнаты. Кто первый из игроков найдет эту комнату, тому и достанутся ее обитатели.



Если монстры перестали поступать через портал, а вы недовольны их составом, то выбросите самых слабых назад в портал — на их место придут другие.

МАГИЯ

Заклинания, применяемые вами. Силу многих из этих заклинаний можно увеличить, если не просто щелкнуть левой кнопкой мыши, а придержать ненадолго эту кнопку. При этом, естественно, возрастет стоимость заклинания (следите за бегущими цифрами на курсоре и отпустите кнопку в нужный момент).

Possess Creature. Позволяет вселиться в существо и действовать за него в стиле 3D action.

Create Imp. Создает импа. Стоимость производства каждого последующего возрастает на 150 золотых.

Sight of Evil. Позволяет ненадолго увидеть сокрытый от вас участок карты. Полезно для разведки вражеской территории. В образующемся "окне" можно накладывать другие заклинания (например, Disease).

Speed Creature. Существо начинает действовать быстрее, будь это просто ходьба или работа, сражение, исследование или производство.

Must Obey. То же самое, что Speed Creature, но применительно сразу ко всем существам. Действует до тех пор, пока вы не отметите его, повторно нажав на пиктограмму заклинания. Будьте осторожны! Заклинание весьма дорогое (цена зависит от количества ваших подданных).

Call to Arms. Призыв "к оружию" позволяет сконцентрировать всех ваших монстров в одном месте — они бросают свои обычные дела и устремляются к воткнутом флажку. Если флажок поставлен на своей территории, это заклинание обойдется вам бесплатно; если на вражеской — будете терять 5 золотых в секунду.

Conceal Creature. Делает выбранное существо невидимкой на некоторое время. Полезно для разведки вражеской территории. Однако заклинание тут же теряет свою силу, если существо ввяжется в драку.

Hold Audience. Все ваши подданные собираются к Сердцу Подземелья. Очень полезно, когда надо срочно отбить атаку на Dungeon Heart.

Heal. Исцеление. Заклинание накладывается на область подземелья и лечит всех ваших тварей, попавших в радиус его действия (чужих не лечит). Другой способ лечения — сбросьте монстру цыпленка.

Lightning Strike. Мощный разряд молнии. Сильное заклинание, но и стоит недешево — 600. Накладывается на область подземелья. Бьет только чужих, для своих безопасно.

Protect Creature. На некоторое время увеличивает защиту вашего существа.

Turn to Chicken. Превращает в цыпленка любого врага. После этого он лишается всякого оружия, но сохраняет всю свою защиту, так что убить его все равно будет не так-то просто. Дорогое заклинание — 1200. Если это заклинание наложено на вашего монстра, то он направится в инкубатор к другим цыплятам. Поэтому следите, чтобы его не съели. Чтобы вернуть существу изначальный облик, надо поместить его в храм.

Cave-In. Позволяет сделать обвал в любом месте подземелья. Всем попавшим под обвал существам будет нанесен некоторый урон и они разбегутся по разным направлениям. Цена — 1000.

Disease. Насылает на существо болезнь, после чего оно начинает медленно умирать. Зараженная тварь будет передавать свою болезнь всем, кого только встретит. Таким путем можно вызвать целую эпидемию в стане врага. Одно плохо — стоит это заклинание 7000. Существо можно вылечить, отнеся его в храм.

Destroy Walls. Превращает в обычную землю укрепленные стены вражеского подземелья. После этого вы сможете сделать подкоп и прорваться в стан врага. Стоит 10000, так что прежде подумайте, где эффективнее его применить.

Armageddon. Самая крутая магия: переносит всех монстров (и своих, и чужих) к Сердцу вашего подземелья, где и развертывается последняя и окончательная битва. Применяя это заклинание, вы должны быть уверены, что одержите верх. Кроме того, в вашей казне должно найтись 60000 — такова цена этого заклятья.

CHEATS●CHEATS●CHEATS●CHEATS●CHEATS

Можно скачать файл dungcht2.zip (12 Kb) с http://dk.exscape.com . Разархивируйте его и перепишите dungcht2.exe в директорию с Dungeon Keeper. Запустите эту программу — она даст вам возможность редактировать игру, сохраненную в game0000.sav. Можно взять себе сколько угодно денег (money) или перепрыгнуть на любой уровень (level). Делается это с помощью курсоров-стрелочек. Потом нажмите на Enter.

CHEATS●CHEATS●CHEATS●CHEATS●CHEATS

Заклинания, применяемые монстрами. Каждый монстр может знать до 5 заклинаний (у каждого — свой набор), которые он разучивает по мере перехода с уровня на уровень.

Особо ценятся заклинания, поражающие врага на расстоянии: Fireball, Hailstorm, Missile, Navigating Missile, Meteor, Lightning (примерно в порядке возрастания их силы). К числу "дистанционных" следует отнести и гранату — Grenade, но это не очень-то эффективное средство: граната прыгает как мячик, отскакивая от стен, пока, наконец, не взорвется — а если прямо у вас под ногами?

В большой цене и заклинание Heal, позволяющее монстрам самоизлечиваться. Защита увеличивается с помощью магии Armour. Имеется также уникальное заклинание

Rebound, позволяющее отразить на атакующего любое направленное на вас заклятье.

Повышенную маневренность существам придает заклинание Speed. Именно благодаря комбинации Speed + Lightning Dark Mistress превращается в стремительную фурию, мечущую молнии направо и налево, так что может запросто расправиться с двумя-тремя героями (если они не зажмут ее в угол). Бывает полезным и заклинание Flight, позволяющее взлететь и атаковать врага с воздуха.

К оружию массового поражения относится Poison Cloud — ядовитое облако, отравляющее всех без разбора. Этой магией обладают Bile Demon, сами нечувствительные к ее воздействию. Заклинание Wind порождает в подземелье сильнейший шквал ветра, способный отнести от вас любое существо, кроме тяжеловесных Bile Demon и Dragon. Ну и завершает список "глобальных заклинаний" мощнейшая магия Word of Power, испускающая огненные кольца, которые наносят серьезные повреждения всем существам, оказавшимся поблизости.

Остальные заклинания так или иначе ослабляют противника. Chicken просто превращают врага в цыпленка, лишая его тем самым всякого оружия (но защищенность остается прежней). Freeze превращает противника в лед, после чего его можно разбить вдребезги одним точным ударом. Disease вызывает болезнь, после чего монстр начинает медленно терять здоровье и заражать всех окружающих. Однако эти заклинания "перезаряжаются" весьма долго. Более "ходовые": Drain — уменьшает здоровье и магические способности существа; Slow — замедляет монстра на некоторое время.

Оставшуюся магию вряд ли можно назвать боевой. Invisibility делает существо невидимым для всех, кроме призраков. Однако монстр сразу же становится видимым, как только ввяжется в бой. Teleport мгновенно переносит существо в его логово (импов — к Сердцу Подземелья).

ГЕРОИ

Помимо обычных Властителей Подземелья, которые обладают таким же набором монстров, как и вы (и аналогичным образом развивают свое хозяйство), вам предстоит столкнуться в подземном царстве и с героями — это супер-юниты со своими уникальными способностями (всего 13 типов героев); большая их часть может быть приравнена к монстрам высшего разряда.

Герои обычно проникают в подземелье через свои особые порталы, но могут и изначально находиться на карте и только ждать "своего часа", пока вы на них не наткнетесь. А если группу героев возглавляет Tunneler (землекоп), то герои возьмут инициативу в свои руки и будут сами искать подходы к вашему подземелью. Герои стремятся, прежде всего, пробиться к Сердцу Подземелья и разрушить его. Но и по пути к нему они могут натворить немало "добрых дел", круша ваши комнаты. Особенно падки они на золото. В этом отношении особо выделяются Thief (вор) и Dwarf (гном): разграбление сокровищницы — любимое их дело, но воины из них — "так себе". Варвар (Barbarian) посильнее их, однако и он не выходит за пределы категории "монстры среднего разряда". На том же уровне находится и лучник (Archer) — в рукопашной схватке послабее варвара, зато умело стреляет из лука.

С Wizard и Witch уже приходится считаться как с сильными противниками, поскольку эти герои знают массу заклинаний и умеют толково применять их. Эльфы (Fairy) могут доставить вам немало неприятных минут, поскольку летают (то есть вода и лава им не преграда), весьма подвижны и обладают мощным заклинанием Lightning. Но если удастся зажать их в угол — расправитесь с ними без труда: в рукопашном бою они весьма слабы и плохо защищены. Их противоположность — великан (Giant): колоссальная выносливость в сочетании с громадной силой и защитой. Однако великаны весьма медлительны, поэтому их можно расстреливать с дальнего расстояния, не переходя к ближнему бою. Самураи (Samurai) же весьма проворны и классно владеют мечом — однако с двумя-тремя из них может расправиться Dark Mistress, натренированная до уровня владения заклинанием Lightning (если, конечно, самураи не прижмут ее к стенке).

В особом ряду стоит монах (Monk) — боец из него посредственный, зато может лечить как себя, так и находящихся рядом с ним героев. Завершает весь этот список сам Lord of the Land, с которым вам придется столкнуться по окончанию миссии. По силе этот герой может быть приравнен к дракону или Horned Reaper. Обладает мощнейшим заклинанием Word of Power.

Ну а в финале Dungeon Keeper вам придется иметь дело с самим Аватаром (Avatar) — ... Увидите все сами.

ТАЙНЫ ЦАРСТВИЯ ЗЛА

Манипуляции с монстрами

Как получить уйму Imp по 150 золотых за каждого?

Можно играть на двух обстоятельствах: 1) производство каждого следующего импа обходится на 150 золотых дороже; 2) если пожертвовать одного импа, то стоимость производства упадет сразу на 300. Поэтому, чередуя жертвоприношение/производство, можно сколотить приличную команду по самой низкой цене. РЕЦЕПТ: 1) последовательно жертвуйте имеющихся импов, пока стоимость производства не опустится до 300; 2) теперь входите в цикл: жертвуйте 1, производите 2, снова жертвуйте 1, производите 2 и т.д. Тогда производство каждого импа вам обойдется всего лишь в 150! Повторяйте весь этот цикл столько раз, сколько нужно.

Примечание: поступать так имеет смысл лишь в том случае, если у вас имеется около 10 импов, а вы хотите заполучить более 30.

Как быстренько сколотить легион вампиров?

Идея такая: 1) используя описанный выше трюк (жертвоприношение/производство), наштампуйте штук 50 импов по бросовой цене; 2) умертвите их и засуньте в Graveyard — пяток вампиров вам обеспечен; 3) повторите весь процесс, пока не наберете столько Vampires, сколько нужно (или пока хватит денег). Чтобы реализовать пункт 2), можно захватить в плен героя (или вражеского монстра, желательно без магического оружия) и посадить его в комнату с магической дверью. Затем сбрасывайте к нему Imps — и пусть те умирают (не забудьте подлечить самого героя). Как только наберется достаточное число трупов, переведите героя в Prison и соберите "урожай".

Время от времени пошлепывайте работников.

Достаточно одного шлепка — это не причинит ощутимого вреда самому монстру, зато заставит всех трудиться заметно быстрее. Совершенно спокойно можете шлепать imp'ов — эти твари никогда не бунтуют. Можно дать затрещину и warlock'у — исследования пойдут быстрее, но есть риск, что warlock обидится. И уж ни в коем случае не задевайте Horned Reaper — "заведется с пол-оборота" и начнет все крушить на своем пути.

Bile Demon.

Лучше используйте этих монстров одной отдельной большой группой. "Большой" — это из-за того, что испускаемые ими ядовитые газы быстрее будут отравлять противника. "Отдельной" — потому что Poison Gas одинаково вреден и для ваших тварей. Если подозреваете, что противник поставил где-то Poison Trap — направляйте туда Bile Demon и разряжайте ловушки ими, поскольку эти монстры нечувствительны к отравляющим газам.

Тактика сражений

Тактика обхода.

Нащупав подземелье противника, совсем не обязательно лезть напролом, стремясь пробиться к Dungeon Heart. Лучше "обкопайте" его подземелье и зайдите с тыла — почти наверняка вы не встретите там серьезного сопротивления.

Численное преимущество.

Если численное превосходство за вами и воины не используют магическое оружие дальнего действия, тогда лучше сражаться на открытой территории, чем в узком коридоре. В этом случае одного врага будут колотить сразу несколько ваших монстров.

Тревога! Враг вторгся в ваши владения. Как быстрее всего собрать армию?

1) Самый универсальный способ — используйте Руку Судьбы. Для этого удобнее перейти в панель управления монстрами и набрать столько и таких тварей, сколько нужно. Только помните, что за один раз можно захватить не более 8 монстров, причем высаживаться они будут в обратном порядке: самый последний из набранных вывалится первым. Поэтому последними захватывайте наиболее защищенных монстров, ведь именно на них падет вся тяжесть битвы.

2) Используйте заклинание Call to Arms ("к оружию!"). Поставьте флажок в предполагаемом месте битвы.

3) Ловушка Alarm Trap автоматически бросит призыв "к оружию!"

4) Если враг прорвался к самому Сердцу Подземелья, трубите "общий сбор" — заклинание Hold Audience.

5) Можно самому вселиться в самого сильного монстра — вы сможете сражаться эффективнее компьютера.



■ Если враг вторгся в ваше подземелье, просто сбросьте на него дюжину монстров

Как организовать атаку на вражеское подземелье?

Проблема здесь в том, что с помощью Руки Судьбы вы можете сбрасывать монстров только на территорию своего подземелья.

Можно поступить двояко:

1) Примените заклинание Call to Arms и воткните флажок на краю вашего подземелья и максимально близко к неприятелю. (Можно установить флажок и во вражеском подземелье, но тогда вы будете терять 5 золотых в секунду.) Теперь хватайте монстров и сбрасывайте их на флажок — призыв "к оружию" не даст им сразу же разбежаться. Скорее всего, навстречу вам высыплет часть потревоженных обитателей — оно и к лучшему: будете расправляться с врагом по частям. После этой стычки сбросьте на флажок (а лучше на свою клетку, граничащую со вражеским подземельем) несколько импов — чтобы они расширяли вашу территорию за счет неприятеля. (При этом ваше войско будет служить им прикрытием.) По мере освоения новой территории передвигайте флажок — так, пядь за пядью, вы будете продвигаться вглубь вражеского подземелья.

В Dungeon Keeper можно играть без CD-ROM в дисководе. Для этого перепишите с CD-ROM директории LDATA и LEVELS к себе на жесткий диск в директорию с установленным Dungeon Keeper (потребуется около 80 Mb), а затем измените первую строчку в файле keeper.cfg на следующую: INSTALL_PATH=.\

2) Второй способ — для любителей DOOM. Просто сколотите в бараке отряд, возглавьте его и ведите во вражеское подземелье!



■ Тактический прием: строим мост к территории противника, втыкаем в него флажок (заклинание Call to Arms) и сбрасываем на него своих монстров — они сами сориентируются, кого атаковать



■ Еще один способ атаки на вражеское подземелье: формируйте в бараке отряд, вселяйтесь в главаря и ведите всю рать куда угодно

"Кто на новенького?"

Вторгнувшись в подземелье неприятеля, совсем не обязательно лезть сразу же "на рожон". Лучше пока осмотритесь, передохните и расставьте стреляющих монстров у выходов из комнаты. Почти наверняка по вражескому подземелью уже забили тревогу, и навстречу вам несутся его защитники. Если они бегут издалека, да еще по длинным коридорам — тем лучше: будете встречать и расправляться с ними по одиночке. При удачном раскладе вряд ли кто успеет даже подбежать к вам.

Как справиться с огромной толпой героев?

Ситуация, когда на вас прет штук 20 героев, не так уж редка в последних миссиях. Можно дать два совета:

1) Поставьте на их пути магическую дверь и дождитесь, пока все герои не скопятся вокруг нее. Бросьте на героев заклинание Lightning, да придержите левую кнопку мыши. Не жалейте денег — пусть заклинание обойдется подороже, зато поджарите всех героев, кроме, быть может, двух-трех самых крутых.

2) Можно оттянуть время и тем самым лучше подготовиться к встрече непрошеных гостей. Для этого примените к лидеру заклинание Cave-In. Обычно это Tunneler, и он повернет назад, уводя всю команду от подземелья, пока не упрется в конец карты.

Манипуляции с ловушками

Вражеские ловушки лучше разряжать самому.

Воплотитесь в колдуна с уровнем 5 или выше (или в любого другого монстра, способного бросать заклинание Heal) и разряжайте на себя ловушку, непрерывно подлечиваясь. ОСТОРОЖНО! Эта тактика особенно эффективна против Lightning Traps, тогда как Boulder Traps могут просто растереть вас в порошок. Разряжать же Poison Gas Trap лучше все-

го с помощью Bile Demons, обладающих иммунитетом к отравляющим газам.

Как утроить эффективность собственных ловушек?

Постройте длинный коридор, ведущий к противнику. На своем конце поставьте дверь, а сам коридор нашпигуйте ловушками (можно использовать все, кроме Boulder Trap). Как только враг доберется до двери, примените заклинание Cave-In. Это вынудит неприятеля отступить, и тем самым вражеские монстры второй раз пройдут через те же самые ловушки. Если противник решится атаковать еще раз, то ловушки послужат вам и в третий раз! (Впрочем, ничто не мешает вам еще раз применить Cave-In и окончательно вымотать неприятеля.)

Газовая камера.

Постройте коридор, ведущий к противнику, и напичкайте его Gas Traps. Установите на ближнем к себе конце коридора магическую дверь. Вторую магическую дверь держите наготове, и как только в коридор сунется неприятель, перекройте выход этой дверью. Ну чем вам не Освенцим!

Строительство комнат

Не спешите прорубаться к порталу.

Сначала обустройте свое подземелье всем необходимым (Treasure Rooms, Lairs, Hatcheries). Иначе вы рискуете навлечь недовольство монстров.

Комбинации Training Rooms + Lairs + Hatcheries.

Стройте тренировочные комнаты, логова и инкубаторы по возможности ближе друг к другу — так монстры будут тратить меньше времени, перебираясь из одного места в другое.

Старайтесь строить training room поближе к противнику.

Тогда, если нагрянут нежданные гости, они сами наткнутся на вашу армию.

Строительство логова: "лучше меньше, да больше".

Принцип "лучше строить одну большую комнату, чем две поменьше, но той же суммарной площади", не всегда срабатывает при строительстве логова. Дело в том, что некоторые твари не хотят делить общий кров с другими и не будут селиться по соседству с уже занятыми клетками. (Кроме того, заклятые враги, типа мух и пауков, просто начнут биться друг с другом, оказавшись рядом.) Поэтому стройте для них отдельное логово.

Строительство логова: выбор места.

Warlock приобретает дополнительные experience points, если его логово соседствует с еще неразработанным золотым прииском.

Tentacles и Dragons увеличивают свой опыт даже во время сна, если их логово находится вблизи реки и лавы, соответственно.

ИНТЕРНЕТ

Официальные сайты, посвященные Dungeon Keeper:

http://www.bullfrog.co.uk/dungeon_keeper/
http://www.bullfrog.ea.com/dungeon_keeper/

Неофициальные сайты:

http://dk.exscape.com
http://www.scott.net/~sragan/dungeon/
http://club.ib.be/jehan.de.bethune/dk.html
http://www.reality-x.co.uk/dkhome.html

Туннели.

Прокладывая туннели, помните, что вы не можете передумать и вернуть все на прежнее место (разве что с помощью дорогостоящего заклинания Cave-In).

Менеджмент

Дополнительный источник доходов.

Можно продавать двери и ловушки, если они вам не особенно и нужны, а вы ощущаете дефицит денег.

Неисчерпаемый источник доходов.

Не забывайте про gems — неисчерпаемые золотые прииски (на карте подсвечиваются малиновым цветом). Обычно до них не так-то просто добраться. Но если вы сделали это — проблем с деньгами больше не будет! (Только разрабатываются они чуть дольше обычных.)



■ Gems — неисчерпаемый источник доходов

Тренировки пожирают очень много денег.

Поэтому, тренируя всех подряд, вы очень скоро можете оказаться в финансовой яме. Если это произошло, то немедленно выбросите всех монстров из Training Room и займите их чем-нибудь (чтобы они не вернулись обратно, так как ряд тварей обладает естественной склонностью к тренировкам). Самый лучший вариант — поместить их в Scavenger Room: так они еще будут делать доброе (в смысле злое) дело, переманивая к себе врага. Но, на худой конец, можно рассовать их по мастерским и библиотекам (если осталось место для производства или исследования). А чтобы кто ненароком не вернулся, поставьте двери, ведущие в Training Room, и заприте их на ключ. Есть и самый крайний вариант — тут же продайте все тренировочные комнаты (и не надо ломать голову, придумывая монстрам занятия). Одно плохо — комнаты уйдут за полцены, и ведь почти наверняка они в дальнейшем вам пригодятся (как только выберетесь из финансового кризиса). Но если вам позарез и срочно нужны деньги, то продажа Training Room — оптимальный вариант. Почти безболезненно можно также продавать Treasure Room, Prison, Guard Post, Barracks, Torture Chamber. Ни в коем случае не продавайте библиотеку — вместе с ней лишитесь и выученных заклинаний. Продавая Workshop, вы автоматически продаете и все произведенные в нем (но не поставленные) двери и ловушки.

Кого тренировать в первую очередь?

Чтобы заранее предупредить финансовый кризис, тренируйте только самых сильных монстров, особенно тех, которые с увеличением уровня приобретают магическое оружие, поражающее на расстоянии. В этом смысле наиболее перспективны: Warlock (к 6-му уровню знает все 5 заклинаний, три из которых — оружие дальнего действия + возможность самоизлечиваться), Dark Mistress (сама по себе "крутая" + мощное заклинание Lightning), Demon Spawn (после 10-го уровня превращаются в драконов), Vampire (бессмертие + целая гамма заклинаний), ну и, конечно же, Dragon и Reaper (самые мощные монстры — тут комментарии излишни).

Примерная схема развития

Посмотрите, где находится золото, и в первую очередь прорубайтесь к нему. Сразу же поставьте Treasure Rooms по периметру вокруг Dungeon Hearts — на первое время хватит.

Наметьте второй золотой прииск, и одновременно с этим прокладывайте дорогу к порталу. Как только появится первая тварь, стройте логово в одной из образовавшихся комнат и рядом с ним — Hatchery. К этому времени поступит сообще-

ние, что некуда складывать деньги: тогда произведите еще штук 3–5 импов. Так вы убьете двух зайцев: решите проблему сбережения и приобретете новых рабочих.

Теперь надо прорубить еще парочку комнат и построить Library и Training Room. Лучше начать с библиотеки — надо поскорее привлечь колдунов и начать исследования. Расширьте логово и Hatchery (возможно, целесообразнее построить новые комнаты на другом конце подземелья). Вновь прибывающих тварей отправляйте на тренировку.

Как только будет изобретен мост, оглядитесь: не наткнулись ли вы на большие водные пространства или кипящую лаву. Если это так, то с большой вероятностью где-то "на отшибе" имеются секретные комнаты — повнимательнее исследуйте неосвоенные пространства и по мере надобности стройте мосты. (Только дело это рисковое — можно наткнуться и на притаившихся героев.)

Как только будет изобретен Workshop, сразу же ставьте его в отдельную комнату, не забыв про обеспечение троллей жильем и пропитанием. К этому времени вам, вероятнее всего, потребуется значительно расширить сокровищницу — сделайте и это.

Вскоре поступит сообщение, что все возможные изобретения уже сделаны — это сигнал к тому, что исследовательская работа колдунов окончена. Сразу же переведите их тренироваться: из колдунов получаются отличные бойцы, обладающие богатым магическим арсеналом.

Настоятельно рекомендуется построить Torture Chamber (если даже вы и не собираетесь никого пытать) — они привлекают первоклассных Dark Mistress. Не забудьте и про Graveyard — можно извлечь пользу и из трупов. Храм также весьма желателен — по крайней мере, уменьшит "социальную напряженность" в подземелье. Все остальное, как говорится, "по вкусу" и сообразуясь с конкретными обстоятельствами.

СЕКРЕТЫ

Начиная с 4-ой миссии по подземелью будут разбросаны сюрпризы в виде коробочек со знаками вопроса (обычно на каждом уровне не более 5 таких сюрпризов, и таятся они где-нибудь "на отшибе" карты). Чтобы добраться до сюрприза, надо сначала "объявить своим" поле, над которым он болтается (это делают импы). После этого вы сможете активизировать секрет, щелкнув по нему Рукой Судьбы. Это даст вам некоторое преимущество:

Make you safe — мгновенно укрепляет все стены вашего подземелья.

Increase level — уровень всех ваших монстров мгновенно повышается на 1.

Resurrect creature — можно воскресить на выбор любую из ваших ранее убиенных тварей.

Transfer creature — можно выбрать любого из своих монстров и забрать его с собой в следующую миссию.

Steal hero — один из героев перейдет на вашу сторону.

Вы можете не торопиться и не активизировать сюрприз сразу, как только его обнаружите. (Трудолюбивый имп перенесет его в вашу библиотеку, чтобы уберечь сюрприз от посягательств врагов). А с сюрпризом Transfer Creature уж точно лучше повременить до окончания миссии, пока все твари не понаберутся опыта — ведь вы перенесете с собой монстра "таким, как он есть", со всеми его достижениями. И даже после формального завершения миссии вы еще можете немного потренировать кандидата (если останутся деньги). Советуем брать Demon Spawn, который по достижению 10-го уровня превращается в крутого дракона (да и сам дракон еще может после прогрессировать!). Ну а если у вас уже есть Dragon или Reaper, тогда выбор очевиден.

Ряд миссий (8, 9, 14, 15, 17 — возможно, не полный список) содержат особые секреты — **Hidden World**, позволяющие переходить к тайным миссиям. После завершения уровня такая миссия появится на карте в виде флажка со знаком вопроса. Секретные миссии совсем не обязательно проходить сразу же — лучше оставьте их "на потом", когда понаберетесь опыта, так как эти миссии явно сложнее стандартных.



■ Чтобы добраться до секретного уровня (кубик со знаком вопроса), порой требуется положить немало своих монстров



■ Секретные миссии появляются на карте в виде флажков со знаком вопроса

НЕКОТОРЫЕ ПРИЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ

Чтобы вселиться в существо, проще нажать на Shift, а затем щелкнуть левой кнопкой мыши по своему избраннику.

Чтобы быстро набрать команду нужных монстров, проще перейти на панель существ и выбрать их там, щелкая левой кнопкой мыши. (Щелчок правой кнопкой — переход к данному монстру).

Следите за ходом сражения по специальной панели (она открывается, если нажать на изображение меча). Магические заклинания (типа Heal, Lightning) можно накладывать прямо на ней. Щелчок правой кнопкой мыши — и вы переноситесь к указанному существу. Щелчок левой — вы вытаскиваете монстра из гущи сражения (полезно, если он на волоске от гибели).

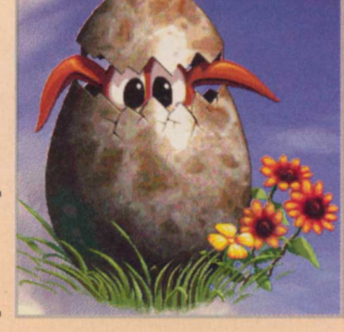
Универсальный способ перехода от комнаты к комнате — откройте панель комнат и щелкайте правой кнопкой мыши по комнате нужного типа. Удобно комбинировать этот способ с shortcut'ами, приводимыми в описании игры.

Игорь Савенков

Приносим свои извинения!

В прошлом номере "Навигатора", в обзоре по Dungeon Keeper, дана неверная информация о том, что имеется еще два режима многопользовательской игры — Hero vs Keeper и Deathmatch. Компания Bullfrog собиралась их ввести, но так и не реализовала в окончательной версии игры. Мы же, к стыду своему, не успели проверить варианты multiplayer, так как статья писалась и редактировалась в последние два дня до закрытия номера. Однако по Интернет бродит слух, что эти два режима будут введены в последующих patch'ах.

CREATURES



Жанр: Искусственная жизнь
Минимальные системные требования: 486DX2–66, 8 Mb RAM
Windows 95

Вначале было слово

Изобретая первые компьютеры, люди планировали использовать их как счетные машины, дабы смочь выполнять сложные исчисления быстрее, чем способен человек, и без ошибок.

Время шло, компьютеры развивались, и люди поняли, что машины могут не просто считать — они могут моделировать процессы, происходящие в окружающем нас реальном мире.

От моделирования простейших физических, химических и других процессов люди переходили к более сложным, и далее — к их комбинациям. И в какой-то момент человеку захотелось, чтобы компьютер обрел свой собственный ум, захотелось наделить его искусственным интеллектом, вдохнуть в бездушную груду железа (да простят меня братья-фидошники) частичку жизни.

За эту задачу взялись с лингвистической точки зрения — все думали, что стоит научить компьютер связно отвечать на вопросы и составлять осмысленные предложения, как задача об искусственном интеллекте будет решена. Они просчитались.

Игра в Жизнь

Было создано немало программ, которые умели разговаривать, писать стихи или делать что-то еще в том же духе — но ни об одной из них нельзя было сказать, что это — искусственный интеллект. И тогда, как обычно, вспомнили хорошо забытое старое.

В конце 60-х годов математик Дж.Х.Конуэй развлечения ради изобрел настольную игру, назвав ее "Жизнь". Такое название он выбрал не случайно — в игре моделировалось развитие колонии живых существ. Модель такого рода в математике называется "клеточный автомат".

Всего лишь по трем простым правилам, на доске, расчерченной в прямоугольную клетку, рождались и умирали фишки, изображавшие живых существ.

Очень скоро игра эта завоевала бешеную популярность; впоследствии для нее были написаны программы на тогдашних ЭВМ, и множество исследователей с головой погрузились в дебри "Жизни".

Были исследованы самые разные начальные конфигурации фишек, которые приводили к самым удивительным результатам.

Нашлись, например, "двигающиеся" конфигурации, которые с периодом в несколько ходов воссоздавали сами себя, но со сдвигом на несколько клеток. Были открыты "статичные" конфигурации, и такие, которые "пульсировали" с периодом в несколько ходов.

Ведь зная начальную конфигурацию популяции, исход развития совершенно невозможно было предсказать, не пройдя игру до конца. Большие комбинации из нескольких десятков фишек умирали через несколько ходов, а всего лишь простая фигурка пентамино в форме буквы < г > превраща-

лась в такую огромную колонию, которая приходила к "статичному" состоянию более чем за тысячу ходов.

Итак, была создана первая игра, которая моделировала жизнь — и таким образом приблизила тот момент, когда компьютер можно будет назвать "живым".

Интеллект без жизни

Разработки искусственного интеллекта продолжались. На PC начали появляться первые игры, использующие в своих алгоритмах Artificial Intelligence — AI. В первую очередь это были стратегии — как походовые, так и реального времени (конечно, о наличии AI можно говорить в рамках практически любой игры, если только это не логически железно выстроенный квест типа The Legend of Kyrandia, — но не везде AI можно расценивать как достойный отдельного упоминания элемент). В стратегиях разработчики вовсе не пытались имитировать жизнь — они старались только, чтобы компьютер мог обыгрывать человека, "самостоятельно" действуя согласно с надуманными правилами.

Именно в этот момент у одного из членов компании CyberLife родилась идея о слиянии двух этих понятий — искусственного интеллекта и моделирования жизни. Началась разработка проекта "искусственная жизнь".

В нем предполагалось разработать не просто модель развития какой-нибудь популяции живых существ — а модель, которая описывала бы каждое существо индивидуально.

И компьютер ожил

В 1996 году в Великобритании на свет появилась первая и пока единственная в своем роде игра, где используется принцип Artificial Life — AL.

В Creatures никакой конечной цели. Вам не нужно ни в кого стрелять, не нужно разгадывать загадки или искать скрытые рычаги. Вы должны заботиться о забавных существах, которых создатели назвали "норнами". Вы должны обучать их жить в виртуальном мире — очень красивом и полном неожиданностей мире под названием Альбия.

Почему же создатели назвали свой принцип AL?

Все дело в том, что каждый норн в игре — это индивидуальная личность. С момента своего рождения он набирает опыт, самообучается, хранит все знания, которые приобрел, и ведет себя в соответствии с тем, что он успел узнать.

Попробуем и мы научиться управляться с Creatures.

Основной экран

Знакомьтесь, это — Альбия. А конкретно — место, где рождаются первые норны.

норны вылупляются из яиц. Древнейший спор о том, что было раньше — курица или яйцо, здесь разрешен проще простого. С начала игры вам даются шесть яиц. Для каждого яйца заранее известен пол будущего норна — из трех яиц вылупятся мальчики, а из трех других — девочки.

В левой части картинки виден инкубатор. Это сооружение с градусником сбоку и циферблатом наверху. Если поместить туда яйцо, автоматически начнется процесс вылупления — высокая температура способствует скорейшему появлению норна на свет.

Правее расположен лифт, "сделанный" из бамбуковых палочек. Есть два способа управления лифтом. Первый: наведите курсор в форме руки на кнопку вызова лифта на любом этаже и щелкните по ней. Она загорится, и если лифт стоял — он придет в движение. Если же он ехал куда-то — он поедет к вам на этаж сразу же, как только доедет до места назначения. Этими же кнопками могут пользоваться и норны.

К сожалению, разработчики затруднили возможность просмотра всего мира Альбии — те панели прокрутки, что есть на



экране, позволяют просмотреть только лишь ограниченное пространство вокруг каждого норна в игре. Поэтому весь мир — а Альбия достаточно большая — вы сможете увидеть только, так сказать, "глазами норнов".

Совет! *В меню "Camera" есть пункт "Add favorite places". С его помощью можно запоминать любое место Альбии, чтобы можно было быстро вернуться туда при необходимости. Выберите "Add favorite places", назовите то место, которое сейчас на экране, как вам угодно, и нажмите "OK" — название появится в конце меню "Camera", и вы в любой момент сможете вернуться сюда, просто щелкнув по названию места. Всего можно запомнить пять мест — не считая пункта "Incubator", который есть в меню всегда.*

Под панелью меню расположена другая — с иконками, дублирующими самые важные пункты. Например, иконка "WEB" позволит вам обратиться за помощью прямо на официальный сайт, посвященный этой игре — **www.cyberlife.co.uk**, иконки "Play" (с треугольником) и "Pause" (с двумя полосками) соответственно запустят или приостановят игру.

Теперь, когда мы уже немного ориентируемся в Creatures, давайте выведем нашего первого норна.

Первый норн

Нажмите на иконку с изображением трех яиц. Это Hatchery — холодильник, где хранятся первые яйца.

Совет! *Игра может попросить вставить дискету. Это явное неудобство, неизвестно зачем придуманное разработчиками, — яйца в Hatchery всегда хранятся на дискете. Чтобы сохранять их на винчестере, можно скачать с WWW патч* **hatchery.exe** *— будучи запущен, он автоматически произведет все необходимые для этого изменения.*

Выберите любое яйцо (когда вы наводите курсор на одно из яиц, над ним возникает символ пола — если это круг с крестом внизу, значит в яйце девочка; если круг со стрелкой сбоку — мальчик) и два раза щелкните по нему. Яйцо переместится из холодильника в мир Альбии. Закройте холодильник, возьмите яйцо, щелкнув по нему правой клавишей (точно также можно взять любой предмет на Альбии) и положите в инкубатор (наведите руку с яйцом на инкубатор и нажмите правую клавишу).

Инкубатор включится, замигает и затарахтит — и через минуту на свет появится первый норн.



Что делать с ним дальше? Во-первых: сразу надо научить его разговаривать. Да, да, норны способны разговаривать с вами и друг с другом! Для обучения и существует тот компьютер, что стоит на этаж выше. Нужно как-то заманить туда норна.

Для этого сначала нажмите на иконку с "глазом" — появится окно, в котором вы увидите, на чем в данный момент сконцентрировано внимание текущего норна. Чтобы узнать, какой из норнов — текущий, выберите в меню Camera пункт "Which is my norn?". Кроме того, проследите, чтобы в этом меню был включен пункт "Track norn" — автоматическое следование камеры за норном. Камера следует за ним рывками, изображение переключается, когда норн подходит к краю экрана — если у вас достаточно мощный Pentium, попробуйте включить "Smooth scrolling".

Итак, вы можете "проследить за взглядом норна". А после рождения его внимание чаще всего концентрируется на нем самом. Наведите на него руку — и проследите, чтобы он заметил ее. Далее, медленно поведите рукой в сторону лифта, и остановите курсор за ним. Норн должен пойти за вашей рукой — в раннем возрасте (а после рождения, по утверждению авторов игры, норны имеют интеллект двухгодовалого ребенка) норны очень легко управляемы.

В тот момент, когда норн будет проходить лифт, нажмите зеленую кнопку "вверх" или кнопку вызова на верхнем этаже. Есть! норн едет вверх. По прибытии таким же путем, с помощью руки, заставьте его обратить внимание на компьютер.

Бывают непослушные норны — они отказываются следовать за вашей рукой и ползают по этажу куда им вздумается. В этом случае вам достаточно взять (правой кнопкой мыши) мячик, находящийся поблизости, и кинуть в лифт. Любопытство, заложенное в норне, просто не позволит ему пройти мимо этой интересной прыгающей штуки! Он устремится в лифт, чтобы исследовать мячик — тут-то вы его и поднимайте наверх. Мячик отберите и положите на место — иначе норн ни на что другое просто не будет обращать внимания.

Обучение

Компьютер представляет из себя агрегат с экраном, четырьмя кнопками для вас, и двумя кнопками, которые могут нажимать норны. В компьютере хранится 14 слов, обозначающих основные понятия, которые следует выучить норну. Left, right, come, run, sleep, get, drop, what, look, push, pull, stop, yes, no — вот эти слова. Обучив им норна, в дальнейшем можно будет довольно легко общаться с ним, нажав иконку с изображением облачка, а затем просто набирая на клавиатуре слова. Например, если вы хотите, чтобы норн подошел к вам, наберите "come" — и он пойдет. А если заупрямится?..

Существует два метода поощрений и наказаний, с помощью которых вы можете научить норнов, что такое "хорошо" и что такое "плохо". Первый метод — физический. Почесывание норна за ушами (просто щелкайте на верхней части его тела или голове) аналогично одобрению. Вы услышите, как норн весело захихикает. Пошлепывание (щелчок на нижней части тела) — это порицание. Норн ойкнет — и вместе с ойканьем к нему придет понимание, что он чего-то не так делает. Аналогично действует на норна второй метод, речевой, — слова "yes" и "no". Но это только в том случае, если он уже умеет говорить.

Итак, норн заинтересовался компьютером и подошел к нему. Щелкните по клавише с двумя стрелками. На экране появится надпись и иллюстрация к ней. Норн повторит то слово, которое написано на экране. Поощрите его за это почесыванием и повторите операцию один-два раза.

Как вы уже догадались, кнопки с двумя стрелками влево и вправо — это прокрутка цепочки из слов в ту или другую сторону. Кнопка с круговой стрелкой — повторение слова, находящегося на экране. Угловая стрелка позволит вам ввести другое слово, обозначающее данное понятие — если вы хотите эти понятия переименовать. По-русски назвать их, к сожалению, не получится.

Когда норн сам начнет нажимать на кнопки и повторять возникающие на экране слова, вы можете оставить его на время — любопытство не позволит ему отойти от компьютера.

Самое время заняться его личным делом. Нажмите на иконку с ключом. Первая закладка — как и везде в игре, заставка менюшки. На второй закладке вы увидите:

Имя — пока что Unnamed

Пол — какой выбрали

Возраст — в часах и минутах

Имена папы и мамы — поскольку ребенок инкубаторский, папа и мама Unknown.

Ваши координаты — телефон, адрес, E-mail. Эта информация нужна вот зачем: в меню File есть пункты Export Creature и Import Creature. С их помощью вы можете обмениваться своими норнами с друзьями — просто нажмите Import, и текущий норн запишется в файл размером чуть меньше 100 килобайт. (Кстати, хорошим архиватором он сжимается почти вдвое.) В этом файле будет содержаться вся информация о норне — генетика, физическое состояние и т.д., а также ваши координаты.

Дайте вашему норну имя. Вы можете придумать ему любое имя длиной до 11 символов — но в целях упрощения задачи отслеживания популяции норнов в дальнейшем, рекомендую называть норнов так, чтобы первые буквы имен соответствовали номеру поколения. Шестерых норнов из первого поколения назовите на букву "А", их детей — на букву "В", и так далее.

Имена нужны не только для удобств в различении норнов: чтобы позвать конкретного норна, который находится вместе со своими товарищами, назовите его по имени, например: "Andy come".

После этого по желанию введите информацию о себе и нажмите "Register Birth" — появится четвертая закладка, "Свидетельство о рождении".



А в третьей закладке содержится фотоальбом. Кнопки в нем, сверху вниз: "Добавить фотку в альбом", "Выкинуть фотку из альбома", "Сделать фотку" (на фотографии запечатляется норн и его ближайшее окружение) и пролистать фотоальбом влево/вправо. Каждую фотографию вы можете подписать

Таблица 1 — Категории предметов

Название категории	Предметы в этой категории
Food (еда)	Морковь, Сыр, Мед, Лимон
Drink (питье)	Кофейник, Самогон (маленькие зеленые стаканы)
Button (кнопка)	Кнопка вызова лифта
Lift (лифт)	Зеленые кнопки в лифте
Mover (двигатель)	Все устройства, включая телепортер
Toys (маленькие игрушки)	Мяч, Волчок, Радио
Bigtoys (большие игрушки)	Чертик-в-Табакерке, Робот, Вертолетик
Plants (растения)	Все растения, которые полезны для норнов (см. ниже)
Weeds (сорняки)	Все растения, которые вредны для норнов (см. ниже)
Grendel (Грендель)	Большое зеленое существо противного вида
Norn (норн)	Все остальные норны
Music (музыка)	Арфа, Труба, Барабан, Музыкальная шкатулка
Animals (животные)	Птицы, Пчелы, Медузы, Рыбы, Морской конек
Fire (огонь)	Огонь на кухне
Shower (душ)	Часы на кухне, Душ (при чем здесь часы?)
Water (вода)	Водопад
Slide (слайд)	Слайдопроектор и экран
Bang (бум!)	Пушка
Vender ("торговый автомат")	Улей, Самогонный аппарат, Морковная грядка

в нижнем окошке.

Теперь вернемся к нашему норну. Он уже долго упражняется с компьютером и наверняка выучил все слова (процесс обучения проходит за две-три минуты. Вот бы нам так!..). Проследите, чтобы он повторял все абсолютно правильно — ведь с ним будет неудобно общаться, да и другие норны дальше смогут научиться у него коверкать слова. Отвлеките его от компьютера (например, почесыванием) и уведите направо (с помощью руки или сказав "come").

Справа находится телепортер — сооружение синего цвета, с большой красной кнопкой, нажав которую, вы перемещаете норна на приемник с этого телепортера. А приемник находится в саду — следующем месте, в котором норн должен обязательно побывать.

На Альбии существует около полусотни различных предметов, и вы должны научить норна обращаться с ними, рассказать ему их названия. Не волнуйтесь — вам не нужно будет поочередно называть их все — предметы на Альбии делятся на категории.

Всего существует 19 категорий, в каждую из которых входит несколько сходных предметов. Если норна научить названию категории по одному предмету, встретив другой предмет из этой категории, он автоматически даст ему то же самое имя.

Вот эти категории: *(см. Таблицу 1 — Категории предметов)*

Научите норна названиям этих категорий — и он будет знать, как называть все предметы на Альбии.

Для этого выберите какой-нибудь предмет — к примеру, морковь, растущую в огороде. Позаботьтесь о том, чтобы норн обратил на нее внимание — наведите на нее руку и скажите "look" — ведь ваш норн теперь умеет говорить. После этого повторите "food" несколько раз — до тех пор, пока норн не произнесет это слово правильно.

Совет! *Чтобы повторить последнее высказывание, достаточно нажать* **Ctrl-S**.

Если вы случайно назовете предмет из одной категории словом, обозначающем другую, к примеру, скажете, что мяч — это "food", тогда вы не сможете назвать словом "food" предметы из категории пищи. Сначала переименуйте мяч в "toys" — а затем уже называйте пищу "food".

Поболтаем?

Ну вот, после всех мучений учебы вы можете разговаривать с вашим норном. Если вы хотите узнать, что он делает — скажите "what". Позовите его "come" — и он подойдет к вам. Если он играет с другими норнами — позовите его по имени. Если не слушается, накажите, потому что он и вправду может не откликнуться на ваш зов — ведь самое интересное для норна — это другие норны.

Вот, кстати, одно из отличий этой игры от остальных — вы не можете приказать норну что-то делать. Вы можете попросить его сделать это — а решать он уже будет сам, на основе своего опыта, проанализировав текущую ситуацию. Если он получает от вас что-то хорошее — например, вы зовете его к еде, он будет вас слушаться. А если вы просто так, бесцельно будете гонять его туда-сюда, вскоре он перестанет обращать на вас внимание.

Малыш растет

Ваш норн растет и растет... А как узнать, какому возрасту по человеческому исчислению соответствует его часы и минуты? Сколько с ним еще надо возиться, когда он подрастет и повзрослеет? Приблизительные ответы на эти вопросы даны во второй таблице. Создатели игры исходили из предположения, что средняя продолжительность жизни норна — 15 часов реального времени. Они еще не знали... Впрочем, об этом позже.

Кстати, следует сказать, что норны живут только тогда, когда игра загружена. Если вы вышли из нее или поставили на паузу — это время для норнов просто не существует.

(см. Таблицу 2 — Возраст)

Первые 20 минут, пока норн еще ребенок, следует не выпускать его за пределы сада — обучать словам и т.д. По истечение этого срока можно выпускать норна в "большой мир".

Таблица 2 — Возраст

Возраст	Время (приблиз.)	Описание
Малыш	0 Минут	Норны, как и люди, рождаются слабыми и беспомощными и полностью зависят от вас. Самое время научить их говорить. В этом возрасте они еще мальцы и передвигаются на четвереньках
Ребенок	20 Минут	Теперь уже на двух ногах — и уже более независимы. Они быстрее передвигаются и меньше подвержены болезням
Подросток	50 Минут	В этом возрасте они начинают проявлять интерес к противоположному полу. Кроме того, могут проявиться врожденные генетические дефекты
Взрослый	1 Час 20 Мин	Уже взрослые норны. Могут противостоять болезням. Теперь они совершенно независимы и способны размножаться
Пожилой	10 Часов	Становятся слабыми, больше подвержены болезням, неспособны к размножению, медленно ходят

Еда

Еда на Альбии растет сама собой и никогда не кончается (за исключением сыра). Существует 5 типов еды. Они перечислены в таблице 3. В столбцах параметров стоят цифры, указывающие, как данный вид еды влияет на тот или иной параметр.

К примеру, из таблицы следует, что сыр — самая сытная еда. Она уменьшает голод на 250 пунктов (самая большая величина любого из параметров у норна — 255). К сожалению, сыра на Альбии не так много. Некоторое его количество находится у вас в неприкосновенном запасе (в медицинской закладке в меню) — но следует расходовать его осторожно.

Если горшок с медом пустой — он лежит на боку. Пустой горшок можно наполнить, подставив его под леток улья на пасеке, что выше и левее инкубатора. Кстати, можете занести данное место в меню "Camera" — это полезно.

Медицина

Поскольку игра симулирует реальную жизнь — необходимо учесть и то, что все живые организмы могут болеть. Для надзора за здоровьем и физическим состоянием норна существует следующая за "Owner's kit" закладка в меню — "Health kit".

Первый экран — заставка с аптечкой. На втором экране вы можете проконтролировать пульс и температуру норна. Нормальные пульс и температура для первых поколений норнов (кто знает, кого вы выведете через два-три поколения — может, холоднокровных рептилий) такие: красная полоска на градуснике не доходит до конца примерно на 10%. Пульс — один удар в 2 секунды (то есть изображение на диаграмме пульса не должно смещаться).

■ Мед

Следующий экран — это мера того, что чувствует норн. Сверху вниз — боль, голод, усталость, сонливость, скука. Левая часть шкалы — минимум, правая — максимум. Следите, чтобы чувство голода подолгу не владело норнами — подкармливайте их медом, морковкой, выдираемой с грядок, — или приведите в огород, чтобы они делали это сами. Если норн слишком устал — скажите ему "sleep".

■ Помидоры

■ Морковь

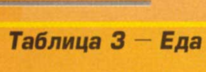
Совет! *Иногда у норнов бывает бессонница — они ходят и повторяют "sleep, sleep", но не засыпают. В этом случае попробуйте настойчиво продолжительное время гладить норна по голове. Экспериментально установлено, что через некоторое время он уснет — совсем как кот.*

■ Сыр

Еще один экран наглядно позволяет проконтролировать, какие части мозга норна находятся в работе. Наблюдающая, принимающая решения, запоминающая, логическая и сенсорная — вот части головного мозга норна.



Последний экран — НЗ с лекарствами и едой. Лекарства на Альбии — это растения, никаких антибиотиков. В нижней строке написано, какое действие оказывает каждое растение на норна. Кнопка внизу посередине помещает растение из аптечки в Альбию, и вам остается проследить, чтобы норн скушал цветочек. Количество цветов в аптечке ограничено — вам нужно либо собирать их по всей Альбии, либо обратиться на WWW компании за дополнительной порцией. Кстати, на этом же сайте работает Norn Doctor — если у вас какие-то трудности с лечением, он может помочь вам с вашим



■ Лимоны

Совет! *Идти на WWW за цветами совершенно необязательно — достаточно зайти в каталог с игрой и скопировать файл "healthbu" поверх файла "health".*

Размножение

Ну вот мы и подошли к основной части игры — то, ради чего норны живут. Конечно же, как и все живые существа, — для того, чтобы приносить потомство. Норны — существа двуполые, поэтому для размножения необходим мужчина-норн и женщина-норночка.

Как описано выше, норны достигают зрелого возраста примерно за 1 час 20 минут игрового времени. Судить о их зрелости вы можете с помощью иконки "Breeder's Kit".

Первая закладка — наблюдение за норном. Если это мальчик — силуэт будет перечеркнут, а в окошке будет стоять соответствующий символ (не тот, о котором вы подумали, а кружочек со стрелочкой).

Окно Health предназначено для слежения за гормонами. Это график зависимости количества гормона в крови от времени.

У мужчин таким гормоном является тестостерон. После наступления зрелости он возрастает и остается примерно на одном уровне. Падение его уровня в крови — признак болезни.

У женщин — оестроген. В соответствии с овуляционными циклами, его уровень содержания в крови то падает, то поднимается. Женщина может забеременеть только во время падения уровня тестостерона.

У беременной норночки силуэт постепенно темнеет, а цифра внутри его растет. Когда она достигнет восьми — ждите яйца.

Контроль рождаемости

Все записи о количестве норнов и яиц ведутся автоматически. Посмотреть на результаты развития популяции можно с помощью иконки "Perfomance Kit". На ней изображено следующее:

- сколько всего вылупилось яиц, взятых из холодильника;
- сколько вылупилось яиц, которые отложили норны;
- сколько норнов

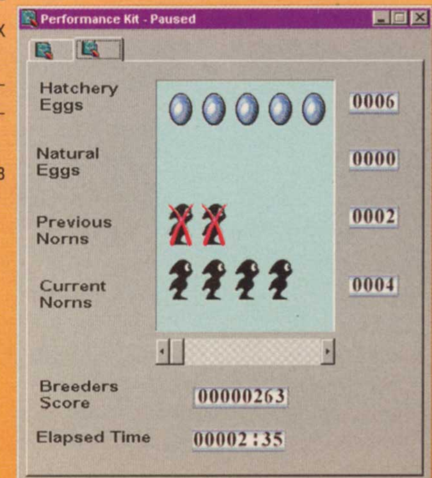


Таблица 3 — Еда

	Голод	Удовольствие	Сексуальное влечение	Крахмал	Боль	Адреналин
Морковь	-100	-70	–	100	–	–
Помидоры	–	–	100	90	–	10
Мед	-150	-20	–	40	–	–
Лимоны	-50	-10	–	50	5	–
Сыр	-250	-60	–	150	–	–

Таблица 4 — Инъекция

Препарат	Действие (вся капельница — 30 единиц)
Energy (Энергия)	+2 Глюкоза +1 Возраст
Adrenaline (Адреналин)	+2 Адреналин
Pain Killer (Болеутоляющее)	–2 Боль +1 Сонливость
Cough Medicine (От кашля)	–2 Витамин А +2 Сонливость
Sleeping Pill (Снотворное)	+2 Сонливость
Wake up Pill (Нашатырь)	–1 Глюкоза –2 Сонливость +1 Адреналин
Antioxidant	+1 Возраст

умерло;
- сколько норнов родилось;
- очки, начисляемые за развитие колонии;
- время, прошедшее с создания нового мира.

Emergency Kit

Ссылка, которую создает программа установки, под названием “Emergency Kit”, очень полезна — эта программа (файл **backup.exe**) позволит вам сделать три важные вещи. Перед ее запуском выйдите из игры.

Restore world — пункт позволяет вернуться во времени и загрузить тот мир, который был помещен в каталог резервных копий.

New world — убирает всех норнов и гренделей из мира и кладет нужное количество предметов на свои места — так, как это было перед началом игры.

More eggs — на случай, если в холодильнике не останется больше яиц, этот пункт помещает туда шесть новых.

Грендели

От чего же норн может заболеть? Он недостатка еды, например. Но чаще всего это происходит оттого, что норн общается еще с одним видом живых существ, которых создатели игры поселили на Альбии. С гренделями.

Грендели — противные бородавчатые существа зеленого цвета, которые также вылупляются из яиц. Появляются они на Альбии постоянно, и остановить этот процесс нельзя — после смерти гренделя новый грендель появляется через полчаса игрового времени, когда их бесперебойная матка откладывает очередное яйцо. Приходится мириться с присутствием этих пакостных животных.

Пакостят они тем, что заражают норнов болезнью, от которой тем становится плохо. Кроме того, они пристают к норнам, бьют их, мешают нормально исследовать мир и общаться друг с другом. Не позволяйте самым маленьким норнам общаться с гренделями — организм малышей слабее и больше подвержен болезням. Для временной отсрочки гренделя можно накормить Мухомором — тогда он умрет.

Болезни

Итак, норны, как и все живые существа, подвержены болезням. Что же делать, если ваш норн заболел и чувствует себя плохо?

Во-первых, постарайтесь изолировать его от других норнов, чтобы избежать эпидемии.

Кормите его хорошей едой — морковкой, сыром. Мед только снимает чувство голода, но малопитателен.

У каждого норна есть показатель “жизненной силы” — цифра в процентах в правом нижнем углу экрана. Если она меньше 15% — дело плохо! Используйте крайнее средство — подкожную инъекцию питательных веществ (последняя закладка в меню Science Kit).

С помощью инъекции вы можете ввести в организм норна одно из семи веществ, представленных в Таблице 4.

Не допускайте больных норнов к размножению — болезнь может передаться по наследству. Следите за ними постоянно, до тех пор, пока они не выздоровят. И кроме

Таблица 5 — Полезные растения

Растение > Действие	Пиретрум (Feverfew)	Колокольчик (Campanula)	Вьюнок (Morning Glory)	Помидор (Tomato)
Боль	100	–	–	–
Голод	100	–	–	–
Крахмал	90	90	90	90
Витамин А	–	–	–	–
Витамин В	–	–	–	–
Снотворный токсин	–	–	–	–
Возбуждающ. токсин	–	–	–	–
Сонливость	–	–	–100	–
Усталость	–	–	–100	–
Жар	–	–100	–	–
Озноб	–	–100	–	–
Сексуальное влечение	–	–	–	100
Гликотоксин	–	–	–	–
Адреналин	–	–	–	10

Таблица 6 — Сорняки

Сорняк > Действие	Баобаб (Baobab)	Мухомор (Death Cap)	Pyrethium	Белладонна (Night shade)	Горечавка (Gentian)	Золотой дождь (Laburnum)	Помидор с пятнами (Ugly Tomato)
Боль	–	100	100	–	–	–	–
Голод	–	100	100	–	–	–	–
Крахмал	90	–	90	90	90	–	90
Витамин А	100	–	–	–	100	100	–
Витамин В	–	–	–	–	–	100	–
Снотворный токсин	100	–	–	–	–	90	–
Возбуждающ. токсин	–	–	–	–	100	70	–
Сонливость	–	–	–	100	–	–	–
Усталость	–	–	–	100	–	–	–
Жар	–	100	–	–	–	–	–
Озноб	–	–	–	–	–	–	–
Сексуальное влечение	–	–	–	–	–	–	–100
Гликотоксин	–	100	–	–	–	–	–
Адреналин	–	–	–	–	–	–	10

всего прочего — ведь на Альбии полным-полно лекарственных растений. Нужно просто выбрать подходяще. В 5 и 6 таблицах дан полный перечень полезных растений и сорняков с указанием их влияния на норнов.

Как следить за норном

Чтобы следить за норном — больным или здоровым, существует иконка "Science Kit". В ней есть пять закладок, открывающих следующие окна:

График. Вы можете выбрать любой из параметров, начиная от химического препарата типа глюкозы или гликогена, который находится в крови у норнов, и заканчивая чувствами норнов — вроде усталости или сонливости, и следить за его изменением с помощью графика. На нем могут быть изображены разными цветами от одной до четырех зависимостей параметров от времени.

Для удобства четверки параметров могут объединяться в группы (совсем как музыкальные темы в Windows 95). Некоторые группы по умолчанию уже есть — например, мужские гормоны, женские гормоны, борьба с болезнью.. Вы можете сами создавать новые группы с помощью кнопки "Add".

Генетика. Дезоксирибонуклеиновая кислота (ДНК) — это та известная всем со школы гигантская молекула в форме двойной спирали, состоящей из нуклеотидов (цепочек атомов). Каждый участок спирали — это определенный ген. В наборе генов хранится вся информация о живом существе. То же самое и у норнов — их ДНК состоят более чем из 200 ген, которые содержат данные о внешнем виде и внутреннем строении норна. Щелкая по надписи Gene type, вы можете понаблюдать, сколько генов отведено на строение каждого участка тела норна, на его инстинкты и т.д.

Например, можно попытаться вырастить самых башковитых норнов, отслеживая количество генов, отводимое на сохранение информации об их мозге.

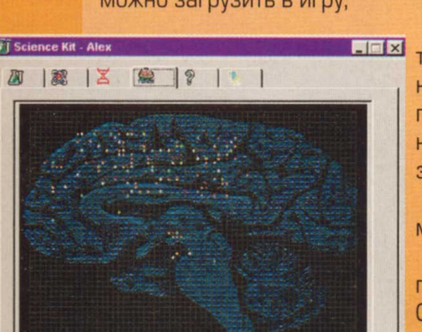
В третьем квартале 1997 года, вслед за недавно вышедшим USA-релизом игры, выйдет Genetics Kit — программа, которая позволит вам управлять развитием норнов на уровне крупнейшего ученого-генетика. В нее войдут:

➢ Страница общей информации — простой доступ ко всей генетической информации текущего норна;

➢ Редактор генов: создает новые генотипы и изменяет существующие;

➢ Биохимия: список всех биохимических веществ, содержащихся в норнах, с описанием каждого вещества;

➢ Экспорт: созданный генотип помещается в файл и его можно загрузить в игру;



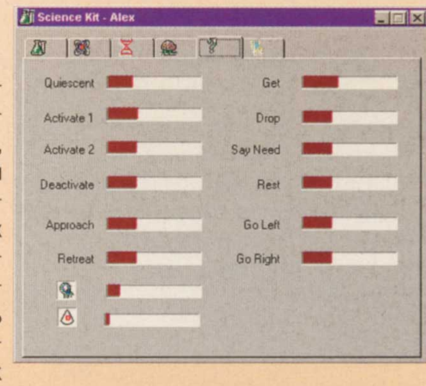
➢ Другие возможности, как то: карты хромосом, возможность скрещивать два разных генотипа и даже просматривать норна, который получится в результате;

➢ Ну и, конечно же, документация.

Компания CyberLife уже выпустила preview-версию Genetics Kit, "только для чтения" — в ней можно посмотреть все перечисленные параметры, но нельзя ничего менять.

Мозг. На этой схеме можно следить за активностью нейронов мозга норна. Интересно — но практически бесполезно. Можно делать лишь качественные оценки.

Таблица принятия решений. Норны, как уже было сказано, сами принимают решения в зависимости от конкретной ситуации — решения типа "подойти к чему-либо" или "взять предмет". Все действия, которые способен совершить норн, перечислены на этой схеме. Шкала напротив каждого из них показывает, насколько сильно желание норна сделать то или это. Две шкалы внизу — это как сам норн хвалит или порицает себя за совершенное действие.



Например, если норн дотронется до огня на кухне — у него возникнет чувство боли. Это заставит нейроны мозга придать решению касаться огня негативную окраску — и в будущем норн будет делать это с гораздо меньшей вероятностью.

Шкалы эти меняются с каждой секундой — и как только одна из них доходит до конца, норн совершает действие.

Инъекция. Этот пункт подробно рассмотрен в главе "Болезни".

Rest In Peace...

Самая, пожалуй, грустная часть статьи — о том, что происходит, если вы не уследили за норном.

Поскольку норны моделируют реальных существ, они должны не только развиваться, обучаться, жить, — но и умирать... От старости, от какой-либо болезни — рано или поздно вы обнаружите норна мирно лежащим где-нибудь с закрытыми глазами и страшную надпись "Death" на панели внизу.

Щелкнув по ней, вы попадете на кладбище норнов — место, где покоятся ушедшие в мир иной ваши любимцы. Перенеся туда недавно умершего, на его надгробии можно поместить фотографию из альбома и написать эпитафию.

Типсы и триксы

Это была основная часть того, что вам необходимо знать для успешного разведения норнов. Теперь перечислим советы, которые дают бывалые норноведы.

❍ Раз уж можно сохранять норнов в файле — делайте это! Пусть у вас будут страховочные копии ваших любимых норнов.

❍ Добавьте в Favorite Places места, в которых есть еда — огород, к примеру. Вы сможете быстро переключаться между ними и норнами, чтобы подкармливать последних.

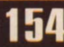
❍ Когда вы обучаете норна словам — следите, чтобы он смотрел на тот предмет, который вы называете.

❍ На верхнем ярусе на острове есть машина, производящая морковку. Попробуйте указать норну на связь между овощем и машиной — и он начнет сам обеспечивать себя едой.

❍ Чтобы грендели не приставали к норнам — научите их играть с мячиком.

❍ Один из фанатов игры обнаружил, как можно заставить норнов танцевать. Нужно покормить норна, затем начать гладить его до тех пор, пока он не заснет. Потом снова покормить, снова погладить — и так до тех пор, пока вы не добьетесь от него самой высшей степени радости (мордочка норна может выражать три степени радости и три — грусти). После этого дайте ему кофе из кофейника.

❍ Чтобы запустить игру, не вставляя лишний раз CD в при-



вод, запустите **creatures.exe** с параметром "–Embedding" (буква "E" — заглавная).

❍ Чтобы быстро переучить норна с одного слова на другое — например, вместо "toys" — "T", нужно:

а) Экспортнуть норна в файл;

б) С помощью hex-редактора найти в файле слово "toys";

в) Поменять его на "T". Сразу после этого слова лежит слово-замена — либо то же самое слово, либо что-то типа "toto", если норн еще недостаточно обучен, замените и его тоже;

г) Перед обоими словами находится байт, в котором записана длина слова. Поменяйте и его (в данном случае с 04 на 01);

д) Сохраните файл и импортните норна обратно в мир.

Сластены и Горцы

Что за странное сочетание? А просто это — два вида норнов, о существовании которых создатели игры просто не догадывались. Выведены они были обычными игроками и абсолютно честным путем — без редактирования и переименования файлов в игре.

Сластены (Sweet Norns) — название, которое произошло от имени первого норна (Sweet), у которого обнаружился эффект "бессмертия". Да, да — представьте себе, такому норну не нужно есть, чтобы поддерживать жизненную силу — из-за крайне высокого содержания глюкозы в организме Life Force всегда находится на уровне 96%-98%. Им не вредно даже большое количество гликотоксина, и Пятнистые Помидоры не способны уменьшить их сексуальное влечение. Свойство "бессмертия" передается по наследству.

Горцы (Highlanders) — норны, обладающие схожим эффектом бессмертия, но уже за счет 100% содержания в организме гликогена.

Самый интересный cheat

Если вы хотите почувствовать себя настоящим хозяином мира Альбия — измените значение переменной //HK_CURRENT_USER/Software/Millenium Interactive/1.0/Privelege в реестре системы (с помощью программы **regedit.exe**, входящей в поставку Windows'95) с "User" на "Darwin". Загрузив игру, вы увидите три новых пункта меню — "World", "Testing", "Log". С помощью первого из них вы сможете загрузить тот мир, в котором вы играете (файл **world.sfc**) и исследовать его на уровне бета-тестера игры. Потом можно сохранить его или создать новый.

В меню "Testing" есть несколько интересных пунктов, а именно:

➢ Infinite Scroll — с его помощью можно рассмотреть всю Альбию
➢ Create male norn — создать норна-мальчика,
➢ Create female norn — создать норночку,
➢ Force Ageing — передвинуть норна на следующий уровень развития,
➢ Instant Verb Vocabulary — бесконечное число растений в аптечке,
➢ Creatures Burble — включить/выключить бормотание норнов,
➢ Infect Current Norn — заразить норна случайной болезнью,
➢ Eutanasia — убить норна.

В меню "Log" есть множество параметров, по которым можно было бы вести запись — но почему-то ни один из них не работает.

В таком режиме можно переносить норнов с места на место с помощью правой клавиши мышки и удалять любой предмет, кликнув по нему левой клавишей мыши, одновременно держа нажатым **Shift**.

Если поменять значение переменной "Privelege" в реестре на "Cheese" — мир из файла WORLD.SFC будет при старте загружаться автоматически.

Остров доктора Моро

А не провести ли нам генетические эксперименты? Нечестным, с точки зрения игры, путем — но результат может быть весьма интересным.

Для начала создадим новый мир с помощью Emergency Kit. Затем сделаем следующие шаги:

1) *(если у вас старая программа* ***hatchery.exe****)* Зайдите на диск с яйцами и выберите любой каталог EGG* ;
(если у вас новая ***hatchery.exe****)* Зайдите в каталог EGGS\ ;
2) Поверх одного любого из файлов **mum#.gen**, **dad#.gen** в каталоге EGGS\ запишите файл **gren.gen** из каталога Genetics\ , переименовав его соответственным образом.
3) Запустите игру, зайдите в Hatchery и положите любое яйцо оттуда в инкубатор. На свет появится гренорн — гибрид норна и гренделя!

Сходным образом, заменив сразу все файлы **mum#.gen, dad#.gen** на файл GREN.GEN, можно выращивать вместо норнов гренделей. Правда, нельзя будет переключаться между ними с помощью пункта меню "Norns".

Если продолжить эту мысль и дальше — окажется, что можно совсем избавиться от гренделей. Просто запишите любой из файлов MUM#.GEN или DAD#.GEN из каталога Genetics\ поверх файла GREN.GEN в том же каталоге. Тогда матка, производящая гренделей, будет рождать норнов!

В конце концов, можно вовсе удалить файл GREN.GEN — но в некоторых случаях может произойти зависание игры.

Редактор объектов

Один из фанатов игры написал программу, позволяющую редактировать любые предметы, находящиеся на Альбии, и даже проектировать свои собственные. Этот редактор находится в стадии постоянной доработки и текущую его версию можно скачать с сайта компании CyberLife.

В заключение

Вот и все, что необходимо начинающему разводчику норнов, чтобы немедленно приступить к игре и уже через несколько минут вкушать все прелести и горести ухода за норнами. Помните, вы несете ответственность за того, кого вы воспитали — даже если это всего лишь электронная абстракция...

К сожалению, в рамках этой статьи не сумела поместиться лекция по генетике, а также множество материалов по этой игре, добытых игроками всего мира и разбросанных по бескрайним просторам Сети. Тем не менее надеюсь, что статья поможет вам самому начать исследовать широчайшие горизонты игры — и кто знает, может быть, именно вы создадите какого-нибудь удивительного и уникального норна.

Если у вас возникнут вопросы, которые вы не сможете решить самостоятельно — попробуйте для начала обратиться на **www.cyberlife.co.uk** и погулять по линкам, ссылки на которые там есть. Если же вы состоите в компьютерной сети **FIDONet**, попытайтесь разыскать эхоконференцию **SU.GAME.CYBERLIFE** (модератор — Андрей Шевченко) — в ней можно поделиться опытом с другими и найти ответы на интересующие вас вопросы у фанатов Creatures в FIDONet, в том числе и у автора этих строк.

SLY

Игровой интерес	▮▮▮▮▮▮▮▮
Графика	▮▮▮▮▮▮▮▮
Звук и музыка	▮▮▮▮▮▮▮
Ценность для жанра	▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
Мнение автора	▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
Общий рейтинг	**8.6**

Время освоения: от 1 до 1,5 часов
Знание английского: желательно

SOLUTION

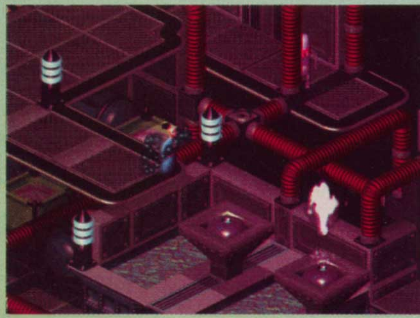
Twinsen's Odyssey

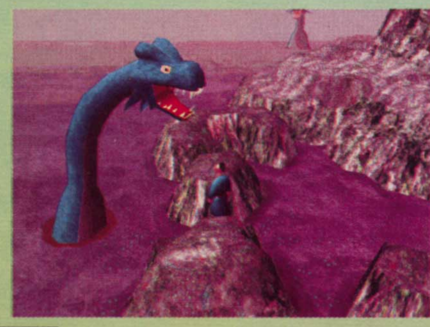
Разработчик: Adeline Software
Издатель: Activision
Жанр: Приключения
Системные требования: Pentium 90, 16 Мб RAM,
Рекомендуется: Pentium 133
Windows 95

Поклонники приключенческих игр не могли обойти своим вниманием такой шедевр, как Little Big Adventure. Несколько лет назад игра стала настоящей сенсацией. Главный герой — Твинсен, в начале своего "маленького большого путешествия" оказывается в хорошо охраняемой тюрьме, но сбегает оттуда и, облетев всю планету, возвращается домой героем-освободителем. Уничтожив диктатора Др. ФанФрока, он селится на окраине небольшого городка. Скоро в их городок прилетают пришельцы, которые попали под пагубное влияние таинственного бога, прозываемого "Темным Монахом" (Dark Monk). По его приказам они крадут волшебниц и детей и строят на луне мощный двигатель, предназначенный для уничтожения планеты. Твинсену снова приходится отправляться в путешествие, в ходе которого он раскрывает все тайны этого лжебога, уничтожает императора пришельцев и в финале встречается с возродившимся Др. ФанФроком, чтобы снова отправить его в ад.









Как можно охарактеризовать Twinsen's Odyssey (издатель — Activision, разработчик — Adeline Software)? Это совершенно нестандартная, необычная, нетрадиционная игра. В этом убеждаешься уже с начальных сцен. Сюжет — гениален. Он продуман до мелочей. Перед играющим выстраивается цепь логически связанных между собой событий. Заболевает дракон, Твинсен спасает сторожа маяка и тот, обратившись к заклинателю погоды, останавливает дождь, — сразу же появляются пришельцы. Твинсен отправляется на один из островов для поиска лекарства дракону. Там поступает в школу магии, закончив ее, излечивает дракона и улетает на планету пришельцев, — попадает в тюрьму... Словом, заскучать ни Твинсену, ни вам не придется. Наверное, если провести конкурс сценариев компьютерных игр, то Twinsen's Odyssey займет одно из первых мест.

Под стать сценарию и музыка в игре. По характеру мелодий можно сразу определить, что ожидает главного героя. Тревожная мелодия означает, что Твинсену грозит опасность, а веселая звучит, когда у него все в порядке. Кроме того, разработчики нашпиговали Twinsen's Odyssey изрядными порциями юмора. К примеру, нельзя не улыбнуться, когда Твинсен на цыпочках проследует мимо охранника, прокатится на тележке по чертовому колесу или начнет махать руками от радости, завершив очередной этап игры.

По сравнению с Little Big Adventure принципиальных новшеств в Twinsen's Odyssey появилось немного. Как и прежде, можно выбирать различные модели поведения главного героя — обычную, спортивную, агрессивную и осторожную. Графика стала более четкой, появилось больше анимации, типа бегающих кактусов и прыгающих мусорных ведер, морских волн и марширующих охранников. Камера позволяет выбирать наиболее удобную точку обзора.

Пройти квест в общем-то не сложно, хотя некоторые загадки заставляют изрядно потрудиться головой. В игре есть множество подсказок. Например, если зайти в любой магазин и поговорить с продавцом, он обязательно скажет, что и как должен делать Твинсен. Очень выручает и карта, вызываемая при нажатии клавиши Tab. Здание, в которое нужно попасть, всегда помечается на карте. Наконец, если некоторое время не притрагиваться к клавиатуре, то запустится демонстрационный ролик, в котором наглядно показывается, как поступать на различных этапах игры.

Наверное, у вас могло сложиться впечатление, что наконец-то появилась идеальная игра, которую можно рекомендовать всем. Увы, это не совсем так. В Twinsen's Odyssey можно обнаружить и несколько мелких недостатков. Во-первых, ручное переключение моделей поведения Твинсена не всегда оказывается удобным. В игре есть множество сцен, когда очень выручил бы автоматический выбор спортивной или агрессивной модели поведения. Во-вторых, небольшие претензии можно предъявить и к камере обзора. Точка обзора камеры не столь важна, когда герой идет по прямой дороге, но если он поднимается по петляющей тропе в гору, то может скрываться за скалой и подвергаться риску свалиться в пропасть. Чтобы этого не случилось, приходится постоянно нажимать "горячие" клавиши для изменения направления обзора. В-третьих, во время диалогов Твинсена с другими персонажами вся анимация в игре пропадает (как если бы время останавливалось). Говорите, мы придираемся? А что вы скажете о застывших в воздухе дождевых каплях, о человечках, замерших с нелепо поднятыми руками, ногами и... хоботами. Кроме того, время от времени что-то интенсивно подзагружается с компакт-диска, в результате чего всякая жизнь в игре приостанавливается на несколько мгновений. В некоторых эпизодах, например, в полетах над океаном или прыжках над раскаленной лавой, подобные промедления приводят к потере жизни Твинсена.

Но стоит ли так много говорить о недостатках? Наверное, нет. А поэтому закончим рассказ о Twinsen's Odyssey и пожелаем вам успехов в головокружительных приключениях Твинсена. Adeline Software вновь создали шедевр, который запомнится надолго.

Игровой интерес	
Графика	
Звук и музыка	
Ценность для жанра	
Мнение автора	
Общий рейтинг	8.6

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Знание английского: желательно

Прохождение

Часть 1. Полгода плохая погода

В начале игры Твинсен и его жена находятся в своем доме на острове Citadel. Жена отправляется осмотреть дракона. В первой части (игра разделена нами на части условно) Твинсену с вашей помощью предстоит сделать следующие вещи: взять обмундирование в музее, найти необходимые предметы и робу Твинсена, собрать по меньшей мере 15–20 монет, спасти сторожа маяка из заточения и остановить ужасный ливень.

Открыв дверь ключом из баночки, заходите в кладовую. Там возьмите магический мяч на бочке и карту на полке между книг. Также вам потребуются деньги. Они лежат где угодно — в клумбе с цветами, мусорной корзине, гардеробе или ящике. Еще загляните в дома жителей этого городка, к своему соседу, в ресторан, детский сад, аптеку. Сосед расскажет вам о карте, которую сделал он и его сын. Попрактикуйтесь в беге по городу, это потребуется в будущем, когда по улицам будут ходить вооруженные пришельцы.

Отправляйтесь в аптеку за лекарством. Продавец, к сожалению, ничем не может помочь. Маленькая старушка знает о лекарстве. Однако она не успевает сказать, так как появляется странный субъект и крадет зонт. Твинсену в обмен на сведения о лекарстве для дракончика надо найти вора и вернуть зонт старушке. Подходите к вору в "осторожном" режиме (клавиша F8) и забирайте зонт. От старушки можно узнать, что на острове White Leaf Desert живет маг-врачеватель. Сейчас Твинсену не удастся добраться до этого острова, так как идет проливной дождь.

Идите к маяку. Рядом с ним одиноко стоит девушка. Она рассказывает, что Раф (это сторож маяка и ее жених) исчез. Но с Рафом ничего страшного не произошло. Он по собственной невнимательности оказался запертым в клетке. Для выполнения этого задания Твинсену потребуется обмундирование, хранящееся в музее. Обходите здание музея снаружи и залезайте в окно на втором этаже. С помощью кнопок на пульте управления отпирайте дверь и ящик с магическими предметами. Спускайтесь вниз и берите халат Твинсена.

Добраться до пещеры с Рафом можно двумя способами. Первый способ достаточно опасен. Подойдите к краю обрыва, где прогуливается слон. Оттуда можно спрыгнуть на дорогу. Второй способ безопаснее, но длиннее. Идите к обрыву. Там вы увидите знак, перед которым ползает змея. Это вход в пещеру. Внутри придется убить огромного паука и две змейки. Перепрыгнув через несколько скал, заходите в другую пещеру. Поговорите с Рафом, а потом исследуйте противоположную ее часть. Там есть небольшая комнатка со столом. Твинсену следует пройти мимо этой комнатки, но путь ему перегораживают бочки. По другую сторону бочек рядом со стеной есть выключатель. Попав в него волшебным мячиком, обойдите бочки. Далее двигайтесь через углубления в полу. В самом конце будет еще один выключатель. В него также нужно попасть мячиком. При этом откроется дверь.

На пути Твинсена стоят три злобных существа (есть такая мысль, что это барсуки, только очень крупные). Первых двух можно убить ногами и руками в "агрессивном" режиме. А с последним придется повозиться. Наиболее эффективный способ уничтожить его — это встать за камнями и точно кидать мячик. При смерти каждого из барсуков появляется ключ, отпирающий дверь.

Раф тут же убегает, а Твинсен у выхода из пещеры встречает свою жену и они в обнимку следуют до маяка, чтобы посмотреть чудо, устраиваемое заклинателем погоды.

Часть 2. Тяжело в учебе...

В этой части игры вам предстоит найти школу магии, сдать экзамены, починить машину, вылечить дракона и пополнить свой арсенал более эффективным оружием. Основное место действие — остров White Leaf Desert.

Наконец-то дождь прекратился. Можно покупать билет и ехать на остров White Leaf Desert за лекарством дракону. Маг живет в ближайшем к морю доме, перед которым бегает стреляющий мусорный ящик. Домохозяйка (та самая старушка, которой вы вернули зонт) говорит, что он отправился в школу магии (Magic School). Она не знает, где расположена эта школа, поэтому Твинсену придется поискать более компетентного человека. Возьмите с полки Gallic Acid. Этот раствор поможет восстановить карту, хранящуюся у вашего соседа. Из дома мага можно заглянуть к ремесленнику. Он даст деталь для ремонта автомобиля.

Идите к ресторану и заходите внутрь. Обратите внимание на человека, сидящего на крыше. Он знает расположение школы. Чтобы попасть на крышу, надо выманить управляющего. Проходите в соседнюю комнату и заходите в женскую баню. Дамы начинают кричать и звать на помощь. На крики прибегает управляющий и просит вас немедленно убраться. Это и нужно сделать. Бегите в зал ресторана и поднимайтесь по лестнице на крышу. Заклинатель змей расскажет, как добраться до школы. Кстати, посмотрите в телескоп, вы увидите нечто интересное... Впрочем, об этом позднее.

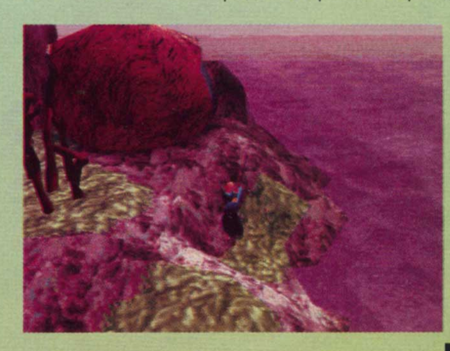
Когда Твинсен отправится в школу, ему предложат оплатить учебу и стать магом. Для этого потребуется 120 монет. Таких денег у него пока нет, поэтому где-то надо найти клад. Идите в Park of Bu (ориентируйтесь по указателям) и, заплатив за вход, направляйтесь к человеку с шарами. Он предложит Твинсену попытать счастья в стрельбе по уткам. В случае удачи он взлетает на воздушных шариках и падает в дыру. Там лежат сокровища, на каждой платформе по 30 монет. Аккуратно прыгая по платформам, можно собрать нужную сумму. При необходимости туда можно вернуться еще раз, то есть выйти из парка, войти снова и пострелять в тире.

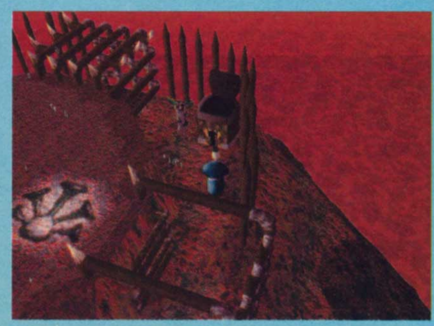
Бегите через пустыню к воротам, за которыми парят две летучих мыши. Путь внутрь школы лежит через проход, находящийся по правую руку за двумя мертвыми деревьями. Спускайтесь и заходите в школу. Чтобы пройти к магу, надо взять ключ, спрятанный в сундуке. Преодолев синие привидения, в осторожном режиме подходите к сундуку и берите ключ. Руководство школы предложит Твинсену стать волшебником. Для этого нужно пройти четыре теста. Первый тест с привидениями уже преодолен. Второй тест решается здесь же. Суть теста такова. Надо за ограниченное время сбить все летающие круги. За успешно выполненный тест вы получаете награду — плевательницу шариками. Для выполнения двух оставшихся тестов нужны соответственно машина и дракон Твинсена.

Покупайте билет на пароход, возвращайтесь домой, и отдайте жене деталь. Она займется ремонтом автомобиля, а вам придется снова вернуться на Остров Пустыни, чтобы взять радио. Зое (не забыли — это жена Твинсена) доставит машину на остров и будет ждать у пристани. Садитесь в машину и езжайте к воротам у входа в школу. Оттуда возьмите правее и заезжайте на скалу. Там вы увидите трамплин, через который можно перепрыгнуть на другую скалу. Сделав это, сорвите цветок и доставьте его в школу магии. В качестве вознаграждения вы получите Horn of Healing. Возвращайтесь домой и вылечите Горном дракона. Теперь он будет вашим бесплатным транспортным средством между островами. Зайдите к соседу, отдайте ему Gallic Acid. Взамен вы получите Pyramid Key.

Летите на маленький островок Dome of the Slate. Там вам предстоит решить тре-











тий, самый сложный тест, суть которого — пройти по лабиринту в полной темноте. Один неверный шаг, и вы падаете в пропасть. Прежде чем войти в лабиринт, не забудьте посмотреть на его карту, хотя она вряд ли окажется вам полезной. Внутри лабиринта можно собрать несколько предметов — деньги, здоровье, магию. Итак, три теста пройдено и вы становитесь магом. Вернее, почти магом. Надо вновь вернуться на остров White Leaf Desert, чтобы получить свидетельство в школе магии и купить у летающего на ковре волшебника одеяние мага. Перед тем как покинуть остров (и планету), загляните в парк и соберите монеты в тайнике. Также рекомендуется подогнать машину поближе к тому месту, где садится дракон.

Часть 3. Через тернии к звездам и обратно

Пришельцы не знают Твинсена в лицо, поэтому, увидев, что он носит робу волшебника, предлагают ему полететь на свою планету. В этой части Твинсену придется сбежать из тюрьмы и постараться вернуться на родную планету.

Теперь Твинсен — маг. Наверное, последний на этой планете, так как всех других уже завербовали пришельцы. Идите в ресторан. Вам предложат слетать в космос до планеты Zeelich. Путь к космодрому лежит через... баню. Там есть секретный лифт. В полете подберите Translator и, если хотите, посмотрите рекламный ролик о планете. К сожалению, никаких красот Твинсену увидеть не удастся. Он попадает в тюрьму. В соседней камере сидит его друг, эльф. Ему скучно, и он все время оказывается в вашей камере, а охранник возвращает его на место. Подловив момент, убейте охранника. Из тюрьмы есть два выхода (вверху и внизу экрана). Вы можете выбрать любой из них, но, как нам представляется, надо отдать предпочтение нижней двери. Там разгуливает робот, которого убить очень просто. Он взрывается и этим открывает проход в стене.

Теперь очень аккуратно надо преодолеть загон с собаками и, войдя в здания, пройти через длинный коридор. На Твинсена будут нападать охранники, которых надо своевременно уничтожать. Кораблю, чтобы взлететь, нужна одна деталь, которая находится в высотном здании около космодрома. Заходите внутрь и, убив нескольких охранников, поднимайтесь на верхний этаж в лабораторию. Там следует взять шестерню и полететь на родную планету. Корабль приземляется довольно неудачно, но Твинсен остается жив. Впрочем, на родной планете есть дела похуже и опаснее, чем падение корабля.

Часть 4. Беда никогда не приходит одна

В этой части игры надо найти два заклинания, получить более "увесистый" волшебный мяч и взять Jetpack для полетов на небольшой высоте. Основная сложность этой части — не попасть под пулю пришельцев.

Планета Twinsun оказывается порабощенной пришельцами. Бегите домой. Жена расскажет о багаже, оставленном в камере хранения (это здание, на крыше которого сидит охранник с оружием). Местный служащий скажет вам, как пройти к багажу. Достать ящик можно самостоятельно (это практически невыполнимое задание), а можно, воспользовавшись услугами рабочего. Он запросит за работу 102 монеты. Приборчик Jetpack, который Твинсен найдет там, поможет ему летать на небольшой высоте над водой.

Основная база инопланетян находится в парке на White Leaf Desert. Там можно найти корабль и полететь в логово врага, но прежде нужно сделать еще несколько вещей — получше вооружиться и найти средства защиты.

Если вы смотрели в телескоп на крыше ресторана на White Leaf Desert, то не могли не заметить вход в пещеру. С помощью летательного аппарата можно долететь туда. Внутри остерегайтесь летучих мышей и огненных шаров. Столкновение с ними приводит к гибели главного героя.

Приземлившись, следует перепрыгнуть ограждения и отбиться от двух монстров. Далее нам надо попасть на самый верх, где лежат белые сосуды. Обратите внимание на перевернутые коробки — одна внизу, вторая вверху. Первую надо доставить наверх — задача непростая, но вполне решаемая. Вторую поставьте поверх первой таким образом, чтобы получилась лесенка. Теперь запрыгивайте наверх; преодолев нескольких монстров, добираетесь до залы с заклинанием защиты. На обратной дороге вы столкнетесь с еще одной неожиданностью — вращающимися решетками.

На пристани острова White Leaf Desert между ящиками, где притаился пришелец, и стреляющей мусорной корзиной есть проход. Он ведет в бухту, на которой между двумя палицами подвешен звоночек. С его помощью можно вызвать маленькую черепашку. Она отвезет вас в пещеру. Там в огромной раковине находится жемчужина. Ее взять просто, если воспользоваться летательным аппаратом. Возвращайтесь на остров Citadel и идите к домику заклинателя погоды у обрыва. Бросайте жемчужину в котел, и вы получите нужное заклинание. В таверне (в центре города), убив охранников и собаку, возьмите за пивным бочонком ключ (там, где лежал пьяный солдат). Идите по коридору, огибайте бочки и прыгайте в дыру. Хотя стоп! Прежде убедитесь, что ваша магия (синяя полоска) находится на максимальном уровне. Если это не так, то пополните запасы магии. Положите Pyramid Key на небольшой коврик недалеко от бочки — откроется проход в стене. Внутри будет огромный ледяной шар. Подходите ближе и применяйте заклинание молнии. Лед растает, и появится Sendell's Ball. Сейчас можно лететь на планету инопланетян.

Часть 5. Две головы лучше, чем одна

В этой части нужно спасти Баладино и раздобыть для него емкость с газом, которая позволит закончить ремонт корабля и усовершенствовать Jetpack. Кроме того, Твинсену предстоит встретиться с революционным подпольем и узнать, как добраться до Islet CX.

На White Leaf Desert идите в парк и заходите в пещеру. На пути стоят две собаки и вооруженный солдат. Убив их, надо запрыгнуть на вагонетку и, выстреливая мячиком по указателям, спуститься в подвал. Когда вы окажетесь на месте, берите ключ (он в коробке) и спускайтесь по лестнице. Вы попадаете в центр базы пришельцев. Убейте спящих охранников и пошарьте в их вещах. Там будет ключ. Идите дальше. С помощью летательного аппарата преодолейте железный мост и, убив охранника, заберите устройство для межзвездных полетов. Здесь может набежать множество охранников, но от них можно избавиться, заманив на мост и включив электричество. Заходите в корабль и взлетайте.

Когда корабль приземлится на луне Emerald, надо сообщить пароль. Из предложенных вариантов выберите фразу Operation Green Moon. В этом случае охранники в скафандрах будут считать вас своим. Войдите в небольшое здание. Внутри придется снять скафандр. Убив охранников, измените цвет трех переключателей с красного на зеленый. Подойдите к карте и сфотографируйте ее с помощью приборчика, полученного от мага. Теперь следует спасти Баладино из тюрьмы (местонахождение тюрьмы можно выяснить по карте). К ней можно добраться лишь изнутри здания, охраняемого солдатами. Освободите Баладино и местного инженера. Он расскажет о существовании Islet CX, где и находится страшное оружие для уничтожения родной планеты Твинсена. Выходите наружу и взлетайте вместе с Баладино.

К сожалению, в полете на корабле заканчивается топливо. Преодолев камни, идите на остров. Охранники пока не узнают вас, несмотря на то, что раньше вы уже

бывали на этой планете. Побеседуйте с завсегдатаями баров. Обязательно зайдите к хозяину трактира на пристани. У входа в его комнату стоит огромный детина в пиратском костюме. Затем отправляйтесь на остров Gas Refinery. Для поездки нужно 100 монет. Их можно выиграть в казино.

Следует заметить, что с этого момента в Твинсене признают беглого преступника, и охранники нападают на него.

На острове все ищут потерянный фрагмент магического ключа. Зайдите в лачугу-магазинчик и купите там кирку. Фабрика находится за забором. Идите к трубам. В этом месте можно перепрыгнуть через забор (перебраться обратно можно, прыгая по бочкам) Затем заходите внутрь фабрики по производству газа (Gas Refinery). Там надо найти емкость с газом. Вся сложность этой головоломки заключается в добывании ключей. Столкновение с газовыми испарениями отнимает у Твинсена часть жизни. Взяв газ, отдайте его Баладино. Он закончит ремонт корабля и усовершенствует ваш летательный аппарат.

Идите в отель. Внутри стоит охранник. Убейте его и, взяв ключ, заходите внутрь. Будьте осторожны, чтобы не упасть в бассейн (плавать Твинсен не умеет). Поговорите с Mr. Johnny Rocket. Он пригласит вас в свою комнату и даст кольцо, с помощью которого вы можете встретиться с революционерами. Возвращайтесь на основной остров и идите в магазин "Подарки". Купите там Memory Viewer. Покажите продавцу кольцо, и он откроет тайный проход в шкафу с книгами. Спускайтесь и поговорите с революционерами. Они расскажут, как добраться до острова, и дадут лазерный пистолет. Кристалл для пистолета можно добыть только на острове Celebration, для чего придется преодолеть вулкан и кипящую лаву. Заходите внутрь здания на пристани. Там следует убить охранника и установить переключатели таким образом, чтобы двери открылись (комбинация слева направо — вверх, вниз, вверх, вниз). Менять положение переключателей следует пистолетом. Украдите большой катамаран.







Часть 6. Подземный мир

Приключения Твинсена становятся все более интересными и более сложными. В этой части он попадает в подземный мир, начинает искать магический ключа, встречается с королевой насекомых и снова посещает тюрьму.

Катамаран доставит Твинсена на маленький остров. Перед входом будет сидеть огромная горилла. Убейте ее (надо признать, это довольно сложно) и появится ключ от двери. Заходите внутрь и спускайтесь на лифте в подземный мир. Убейте ученого и с помощью мячика откройте проход. Огибайте здание строительной корпорации и заходите в пещеру. Здесь можно взять перчатку, которая позволяет отбивать огненные шары, и алмаз. Кстати, тем больше алмазов вы найдете, тем лучше. Они понадобятся для оплаты лодочнику.

После спускайтесь вниз, и вы обнаружите еще одну пещеру. Внутри странный тип попросит от вас кусочек торта. Продолжайте идти и на накрытом столе вы найдете торт. Следует забавный мультик. Твинсен узнает, из чего сделан этот торт, и падает в обморок. Обменяйте торт на ключ в храм Dark Monk. Внутри храма вы встретитесь с монахами. Они расскажут, что на остров Mosquibees может доставить лишь один человек — Ferriman. Для этого нужно пропеть заклинание, которое узнайте у домохозяйки, и заплатить 4 жемчужины. Оказавшись на острове, поговорите с насекомым-охранником. Он доставит вам к королеве. В тронном зале покажите ей кольцо, полученное от революционеров, и она пообещает помочь вам, но только в том случае, если пройдете "тест правды". Испытание оказывается очень простым. Твинсен попадает в прямоугольную комнату и должен мячиком попадать в катящиеся шары. В одном из них находится ключ, с помощью которого можно открыть дверь. Если дверь открыта неправильно, то там оказывается насекомое, которое требуется убить.

Когда Твинсен пройдет тест, появится охранник и сообщит о нападении войск императора на остров Mosquibees. Сейчас бесполезно искать королеву, она оказывается в плену. Пролезайте в дырку в стене и идите через мост. Убейте летающего моржа и возьмите один из фрагментов магического ключа.

Возвращайтесь на остров Volcano. Королева сидит в тюрьме. Причем крыши тюрьмы и строительной корпорации соприкасаются друг с другом. Твинсену нужно попасть в тюрьму и взять у нее ключ. Для этого заходите в шахту и прыгайте на конвейер. Заберитесь внутрь ящика — так вы попадете на склад. Внизу стоит солдат, на которого не стоит обращать внимание (и не в коем случае не спрыгивайте вниз). Забирайтесь на крышу здания и перебирайтесь в здание тюрьмы. Королева даст вам ключ.

Убежать из тюрьмы очень просто. Надо попасть мячиком в выключатель, и дверь откроется. Снова соберите жемчужины и отправляйтесь на остров Mosquibees. В тронном зале вы встретите двух охранников и гоблина с доспехами и мечом. Убив их, откройте тайник в троне и заходите внутрь. Вы окажетесь на Islet CX.

Часть 7. Возрождение и смерть Др. ФанФрока

Заключительная часть является наиболее сложной. Твинсену придется очень много воевать. По сути, игра здесь уже превращается не в квест, а в динамичный боевик. Нужно найти все фрагменты магического ключа, убить императора, Др. ФанФрока и его двойника.

Прежде всего надо отыскать и убить императора. Путь к нему охраняется не простыми солдатами, а офицерами. К несчастью, умирающий император успевает запустить реактор спутника, который должен уничтожить планету Twinsun. Сейчас надо действовать очень быстро. Возьмите меч императора и постарайтесь найти третий фрагмент ключа. Для этого нужно пройти несколько комнат, сразиться с охранниками и ожившей статуей. Затем надо покинуть Islet CX, украв корабль императора.

Отправляйтесь на остров Fransoc и поговорите с Burgermaster. Справа от его дома будет небольшая ниша, в которой спрятан ключ. Берите его и открывайте сейф. Там лежит записка с информацией о том, где спрятан последний фрагмент ключа. Чтобы достать его, надо встать спиной к дереву и лицом к магазину, где вы покупали кирку. В "спортивном режиме" сделайте пять шагов, повернитесь и копните киркой. Твинсен получит последний фрагмент и сделает из него цельный магический ключ. В храме Dark Monk на острове Celebration поместите его в центр пиктограммы и выходите наружу. На крыше храма будет стоять... Др. ФанФрок.

Наступает самый сложный этап игры. Нужно уничтожить злодея и спасти детей и волшебников. Прыгайте по колонам, и вы попадете на крышу храма. Там будет вход в пещеру. Внутри ее надо освободить волшебников. Для этого выключите мониторы в последовательности: второй, первый, четвертый, третий и нажмите на рычаг. Затем бросайтесь вдогонку за сумасшедшим ученым. Против вас будет выставлена как бы даже элитная гвардия: слоны с палицами и ракетами; нужно постоянно маневрировать между ними или пользоваться защитным заклинанием. Когда убьете Др. ФанФрока, подойдите к лаве, последует продолжительный финальный мультик и... Game Over.

Сергей Лосев

GUIDE



В настоящем номере мы публикуем первую часть руководства по X-COM Apocalypse. Почему только первую часть, а не целиком? Причины достаточно прозаичны. Невозможно сделать серьезное руководство, не вникнув во все аспекты игры, не пройдя ее до конца, не попробовав все возможные тактики, не протестировав все существующие предметы/тех.средства. Третий X-COM — вещь более чем масштабная, а появился он у нас в редакции не так уж и давно (недели три). Мы оказались перед выбором: ограничиться "летописным" изложением прилагаемой к игре документации (что не есть хорошо) либо же взять себе еще месяц, разобраться во всех деталях и вынести на ваш суд полноценный guide, которого вы от нас, скорее всего, и ждете. Как само собой разумеется, был избран второй вариант действий. Однако — существовал один значительный по обьему раздел, который не требовал столь уж интенсивной "исследовательской деятельности". Речь идет об интерфейсе, освоение которого подчас предстает для новичков непреодолимым препятствием (впрочем, мы, конечно, не углублялись в тупое перечисление кнопок, а добавляли по ходу дела кое-какие интересные выкладки об игре в целом, которые окажутся любопытны и продвинутым игрокам).

Таким образом, в этом номере "Навигатора" содержится лишь самая начальная, примерно одна пятая часть общего обьема руководства. Остающиеся четыре пятых увидят свет вместе с выходом шестого номера. Кстати, Геймер в свою очередь также изъявлял желание внести посильную лепту в область "хинтов тактического характера" — но даже и виртуальному персонажу требуется время на то, чтобы нормально во всем разобраться. Так что — ловите первую часть, и — до следующего номера!

Гл.ред.

Город

После запуска новой кампании (Start Campaign Game) и выбора уровня сложности вы попадете в меню управления городом. В верхней части изображен участок города, а в нижней располагается собственно панель управления.

Вообще, город в X-COM: Apocalypse сильно смахивает на город в SimCity 2000. Те же детализированные постройки, та же анимация. Но сходство не ограничивается внешними признаками. Например, если где-то случится авария, то к месту происшествия будет выслана ремонтная бригада. При покупке техники или предметов экипировки к вашей базе подъезжает машина и выгружает оборудование.

Но вернемся к интерфейсу. На экране города вы можете распределять оборудование, строить новые базы, отправлять агентов и технику на задания, перехватывать инопланетные UFO и прочее подобное. Щелкнув на любом здании, вы получаете информацию о том, кому принадлежит данное сооружение, какие подразделения X-COM там находятся. По сути, здесь реализована стратегическая часть игры.

Панель управления условно состоит из трех блоков. Центральный служит для управления организацией X-COM (в том числе агентами, базами, техникой, оборудованием, научными исследованиями; для установления политики по отношению к сторонним организациям и т.д., — в общем, всем тем, что относится к инфраструктуре X-COM). Справа находится блок кнопок, которые меняют масштаб времени (нечто похожее было и в предыдущих частях). Левый столбик пиктограмм служит для вызова различных опций и статистических экранов.

Остановимся подробно на каждом из них. Сверху центрального блока находится полоска, в которой появляются сообщения о появлении инопланетян, доставке нового оборудования, высадке агентов и вообще обо всем о том, что так или иначе связано с игровым процессом. Слева полоски расположена кнопка для вызова полноэкранного блокнота сообщений; справа помещена кнопка для центрирования карты на том месте, о котором идет речь в текущем сообщении.

Под полосой сообщений нахо-





Рис. 1

дится ряд иконок–закладок. (**Рис 1)**

1 — Базы (bases). Дается возможность переместиться к нужной базе (максимально может быть восемь баз), а также строить новые базы. Учтите, что число мест для постройки ограничено. И больше того — территории, отводимые для застройки варьируются по размеру.

2 — Техника и средства передвижения (vehicles). Кнопка дает доступ ко всему списку наземных и воздушных средств передвижения. Щелкнув на любом из них, вы можете изменить его режим поведения на поле боя (Attack Mode), высоту полета. Появится еще ряд пиктограмм, которые управляют маршрутом движения транспортного средства (слева направо: отправиться в здание, отправиться в указанную на карте точку, возвратиться на базу, сменить установленное снаряжение, показать местоположение выбранного аппарата, атаковать противника, атаковать здание).

3 — Агенты (agents). Агенты — это солдаты на службе организации X–COM. В целом данная пиктограмма позволяет производить те же манипуляции, что и предыдущая (слева направо: направить в здание, вернуться на базу, экипировать, показать местоположение, отправить в тренировочный зал (если он есть на базе), где выбранный агент сможет улучшить свои боевые и физические качества, отправить в пси–центр (если он есть на базе) для повышения пси–способностей).

4, 5, 6 — Доступ к исследованиям и производству. **4** — биохимия (biochemistry), **5** — производство (engineering), **6** — квантовая физика (quantum physics). При нажатии на любую из этих кнопок вы получаете доступ к соответствующим лабораториям. Биохимики исследуют физиологию захваченных инопланетных существ и биологическое оружие; инженеры выполняют на заказ уникальные средства вооружения, экипировки, передвижения и прочее; наконец, квантовые физики занимаются исследованием техники чужаков.

7 — Инопланетные корабли. Показываются все инопланетные корабли, вторгшиеся в пределы Mega–Primus. Для быстрого перемещения к врагу достаточно щелкнуть на его пиктограмме.

8 — Организации. Доступ к списку организаций и манипулирование политикой по отношению к ним. Помимо вас, в городе присутствуют влиятельные компании, криминальные группировки, политические организации и т.п., доступ к которым можно получить посредством активизации одного из фильтров (слева направо: все организации, только союзнические, только дружественные, только нейтральные, только недружественные, только враждебные). Крайняя правая кнопка позволяет улучшить взаимоотношения с выбранной организацией, что, естественно, повлечет за собой материальные затраты (плата пропорциональна полезности и влиятельности организации). За раз возможно улучшить связи на один порядок (например, с friendly до allied, с unfriendly до neutral и т.д.).

С правым блоком кнопок все понятно — стрелки символично отображают скорость течения времени (от паузы до сверхбыстрого). Рис. 3

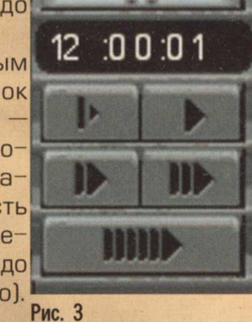


Рис. 3



Рис. 2

Левый блок кнопок представляет куда как больший интерес. Рис. 2.

1 — Индикатор режима камеры (camera mode). При включенном индикаторе карта центруется на объекте, вызвавшим сообщение (как правило, это вторжение инопланетного корабля и т.п.). Помимо этого, при включенном режиме камера автоматически движется за выбранным кораблем.

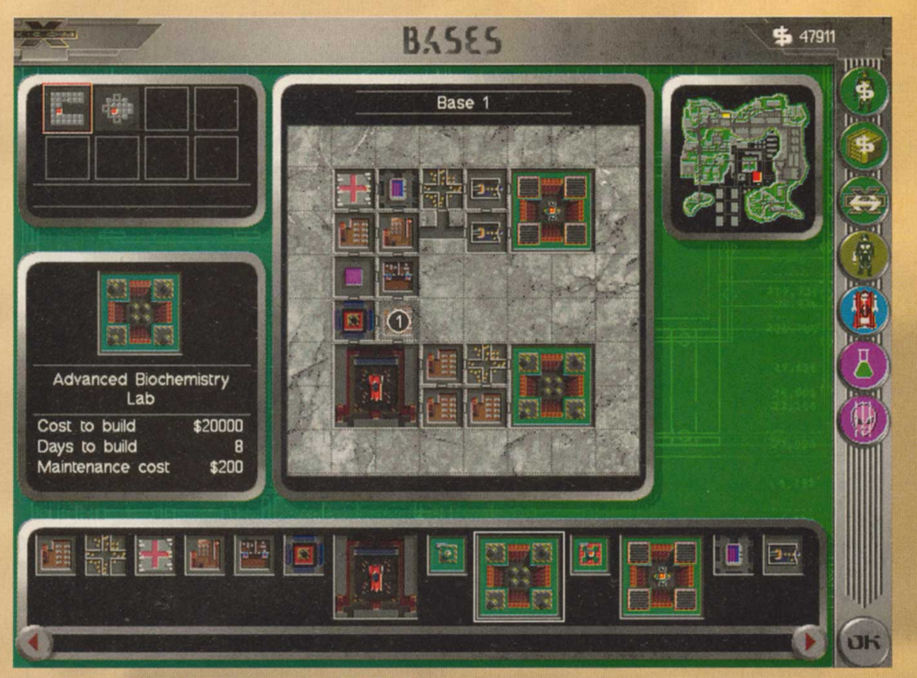
2 — Режим переключения обзора (overhead map view) с изометрического вида (ближний) на вид сверху (панорамный) и наоборот. На панорамном виде схематично отображаются средства передвижения, UFO, порталы (dimension gates) и прочие игровые объекты. Желтым цветом изображаются агенты и крафты, принадлежащие X–COM (агенты — в виде фигурки человека, наземные средства передвижения — в виде кружка, а воздушные — в виде своеобразного пятиугольника). Все нейтральные крафты нарисованы пурпурным цветом, а вражеские — красным. Здания, в которых обнаружены следы присутствия инопланетян, обводятся большим красным кругом.

3 — Статистика активности инопланетян (alien infiltration graph). В виде графика изображается частота появления инопланетян с течением времени. Щелкнув на названии определенной организации, можно получить конкретную статистику о частоте "посещения" врагами этой организации.

4 — Статистика деятельности X–COM (X–COM performance log). Здесь указывается рейтинг, который складывается из отдельных показателей (например, захваченные НЛО, сбитые корабли пришельцев, новые исследования и т.д.). В колонке week указывается статистика за последнюю неделю, в колонке total — за всю игру. Если щелкнуть на кнопке с изображением доллара, то вы переместитесь в окно с финансовыми отчетами (также как и в предыдущем окне, здесь ведется общая статистика и за последнюю неделю). Деньги вы получаете от гос.аппарата, на содержании которого и находится X–COM. Список расходов более широк: сюда входят зарплата агентам, ученым; траты на содержание базы и др.

5 — Уфопедия (UFOpaedia). Полная энциклопедия всего того, что может встретиться в игре. Вы можете вызвать интерактивную помощь из уфопедии путем наведения курсора на интересующий объект и нажатия правой кнопки мыши. Заметим, что уфопедия постоянно пополняется по мере исследования учеными новых технологий. В целом она состоит из нескольких тематических разделов: организации (organizations), средства передвижения (vehicles), оборудование крафтов (vehicle equipment), предметы экипировки (equipment), отделы, которые можно построить в пределах базы (base facilities), инопланетные корабли (alien craft), чужаки (aliens), информация о мире инопланетян (the alien dimension), городские здания (buildings).

6 — Настройки (options). Здесь



можно сохранить/воспроизвести игру, осуществить регулировку громкости музыки и эффектов, а также отметить галочками те события, после которых будет автоматически предложено включить паузу.

База

База является вашим опорным пунктом в борьбе с инопланетной угрозой. Базы расположены под землей. Как правило, над ними возведены офисы, склады и прочие сооружения подобного характера.

Базы нужны для работы, отдыха, тренировок, экипировки ваших агентов. Здесь же трудятся ученые. Помимо этого, здесь производится полная техническая поддержка крафтов (заправка, починка, перевооружение).

В середине экрана изображена схема базы (указаны отделы, из которых она состоит). Внизу расположены иконки отделов, которые можно построить. Для этого просто "перетащите" иконку на схему базы.

На информационной панели (слева) появляется информация о выбранном отделе. Над ней находится окно со списком других баз, и таким образом возможно быстрое перемещение от одной базе к другой.

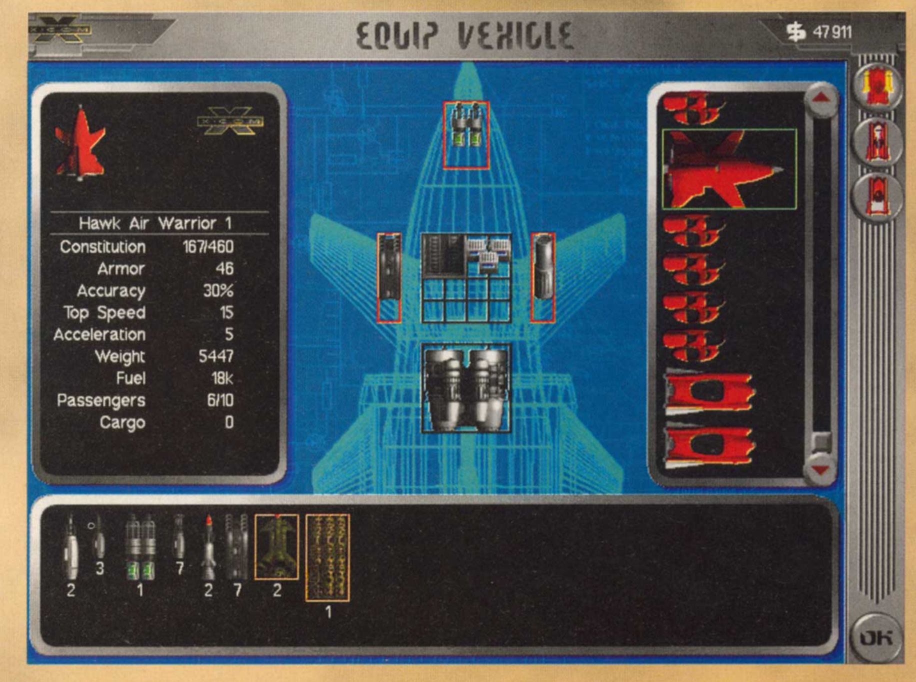
Рис. 4

Справа находится столбец с семью иконками Рис. 4.

1 — Нанять/уволить персонал (hire/fire). Справа находятся доступные кандидатуры. Для их найма просто перетащите нужную иконку в левый столбец. Для увольнения необходимо перетащить пиктограмму из левого в правый столбец. Четыре кнопки, расположенные справа, служат для классификации наемников (сверху вниз: агенты, биохимики, квантовые физики, инженеры).

2 — Продажа/покупка оборудования, крафтов и т.п. (buy/sell). Справа расположены четыре кнопки для классификации предметов (сверху вниз: средства передвижения, вооружение и спец.средства для солдат, вооружение и оснащение для воздушных кораблей, вооружение и оснащение для наземных средств передвижения). Продажа/покупка осуществляется посредством перемещения ползунка:





влево для продажи, вправо для покупки. Среди прочих, есть несколько предметов, которые сами по себе особой пользы не несут, но необходимы для функционирования других (например, патроны к пушке, топливо к двигателю); их пиктограммы маркированы синей стрелкой, указывающей на предмет, частью которого является данный.

3 — Коммуникации (transfer). Переброска оборудования, предметов экипировки и прочего с одной базы на другую. Здесь также расположены несколько кнопок для тематического распределения (сверху вниз: агенты, биохимики, квантовые физики, инженеры, крафты, экипировка солдат, оборудование для воздушных средств передвижения, оборудование для наземных средств передвижения, захваченные инопланетяне).

4 — Экипировка агента (equip agent). Здесь вы можете оснастить своего агента по последнему слову техники. Все предметы "перетаскиваются" мышкой. Справа находятся две кнопки: верхняя — для списка вооружения, нижняя — для списка защитных спец.средств. Полный защитный комплект состоит из пяти предметов: защита для ног, две защиты для рук, шлем, бронежилет. Вы можете комбинировать различные части из различных комплектов (например, защита для рук — из одного комплекта, для ног — из другого, и т.д.).

5 — Оборудование крафтов (equip vehicle). Схема установки оборудования на корабль в целом аналогична схеме, указанной в предыдущем абзаце. Справа, как обычно, располагается ряд кнопок (сверху вниз: оружие, двигатель, дополнительное оборудование). При включении какой-либо кнопки на схематичном рисунке корабля будет мигать тот отсек, в который возможна установка вооружения или оборудования.

6 — Научные исследования и производство (research). Сверху изображены все лаборатории и мастерские, находящиеся в вашем распоряжении. Ниже расположен индикатор прогресса данного исследования или производства (в процентах). Справа находятся две кнопки: верхней выбирается проект (из списка доступных), над которым будут корпеть ваши подчиненные; нижняя прерывает текущее задание. После того, как вы выбрали проект, направьте ученых для работы над ним посредством перетаскивания иконок с их физиономиями в список персонала лаборатории.

7 — Хранилище, где содержатся инопланетяне (alien containment). Указывается список инопланетян (как живых, так и мертвых). Если подопытный образец уже изучен, советуем "перетащить" его scrollbar вправо, чтобы освободить место для новых особей.





Тактическая Миссия

Когда появляется сообщение об обнаружении активности инопланетян в каком-либо здании, вам необходимо выслать в этот район своих агентов. Для чего щелкните на сооружении, где находятся ваши солдаты, перетащите их иконки на тот крафт, на котором они должны вылететь (не забывая о количестве свободных мест), выделите корабли, которые должны полететь к горячей точке (кнопкой мыши на названии) и — высылайте их (перед высылкой рекомендуется помолиться всем тем богам, в которых верите...).

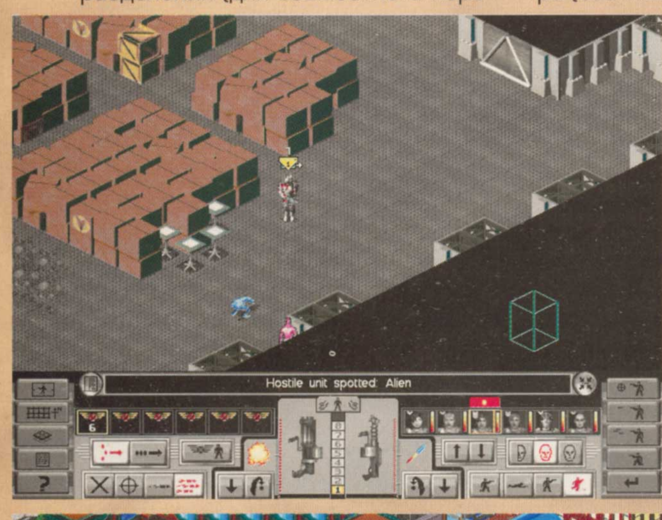
В здании выделите агентов (аналогичным образом) и нажмите на кнопку обнаружения активности инопланетян (investigate alien activity) справа. Если же вы направляете своих солдат к сбитому UFO, то точно также посадите их на корабль и отправьте его атаковать UFO. В дальнейшем вам придется защищать свою базу от нашествия инопланетян или атаковать здания в городе для демонстрации силы враждебным организациям. В любом случае — вы перейдете к тактической миссии.

Вам будет предложено выбрать один из двух режимов сражения: в реальном времени и походовый (соответственно, кнопка с изображением циферблата часов и кнопка с изображением половины человеческой фигуры и половины инопланетянина). Если вы новичок в трилогии X-COM, то попробуйте оба режима и определитесь, какой вам импонирует больше. Для тех, кто хорошо знаком с первыми двумя частями игры, более привычным и удобным будет походовый режим. Далее сформируйте ваших солдат в подразделения (для совместного передвижения) и — в бой (см. окончание первого абзаца главы).

Большую часть экрана тактической миссии занимает панорама сражения. В нижней части находится панель управления. На ней расположена полоска сообщений и кнопки управления агентами.

1 — Индикатор режимов камеры (camera mode). Аналогичен одноименному пункту в панели управления городом. Во включенном состоянии камера будет следовать за выделенным солдатом.

2 — Режим переключения обзора (overhead map view). Переключает вид с изометрического на панорамный. На вертикальном (панорамном) виде желтыми пятиугольниками представлены агенты X-COM, красными — враги, а пурпурными — нейтральные персонажи.







3 — Переключение режима показа уровней (подробнее о них читайте ниже). В первом режиме скрываются все уровни, кроме текущего, во втором (по умолчанию) показывается текущий и все нижележащие уровни, в третьем отображаются все уровни.

4 — Брифинг (briefing). Краткая информация о текущей миссии.

5 — Настройки (options). Этот пункт полностью аналогичен одноименному пункту из панели управления городом.

6 — Построение при передвижении подразделения (formations). При включенной левой кнопке ваше подразделение будет передвигаться врассыпную, а при включенной правой — идти строем.

7 — Способ ведения огня (shot-types). Слева направо: не стрелять, прицельный огонь (расходуется максимальное количество TU /time units — число оставшихся "ходов"/ в turn-based режиме), одиночный выстрел, очередь (для такой стрельбы часто нажимайте левую кнопку мыши).

8 — Список подразделений (squads). Здесь указываются все ваши подразделения на текущей миссии. Цифра на иконке подразделения — количество агентов в нем.

9 — Переназначение агента из одного отряда в другой (assign unit). Если вы захотите присоединить текущего агента к другому подразделению, то щелкните на этой кнопке, затем на новом подразделении.

10 — Находящиеся в руках выбранного агента предметы (hands area). В середине расположен индикатор уровней. Подсвеченное число — это номер уровня, на котором находится выбранный агент. Вверху находится фигурка человечка, нажав на которую, вы попадете в экран экипировки агента. По обе стороны от нее изображены предметы, находящиеся в левой и правой руках агента. Щелкнув на этом предмете, вы можете произвести с ним различные действия, например, установить время активизации для гранаты, вылечить ранения (critical wounds) с помощью аптечки и т. п. Также можно положить предмет на землю (иконка со стрелочкой вниз) или кинуть его (дугообразная стрелка).

11 — Выбор уровня (level up, level down). Перемещение камеры соответственно на один уровень вверх или вниз. Уровень — это высота обзора камеры. С повышением уровня становятся видны подьемы, верхние этажи и т.п., а с понижением — впадины, подвалы и нижние этажи.

12 — Состав текущего подразделения (agents). Здесь находится список агентов, объединенных в один отряд. Если над иконкой агента загорается желтая точка(и), то это значит, что солдат видит противника(ков). Щелкните на любой из точек, и экран отцентруется на одном из видимых противников. Если противников слишком много и желтые точки превращаются в непрерывную полосу, то просто щелкайте на этой полосе для последовательного перемещения от одного противника к другому. Справа от портрета агента расположена маленькая полоска, которая показывает его уровень здоровья. Для перемещения агентов отрядом: удерживая клавишу Ctrl, выделите всех агентов, — после этого они смогут двигаться вместе, как единая боевая группа.

13 — Типы передвижения (movement orders). Слева — направо: присесть на колено (выстрел

становится точнее), ползти (в агента сложнее попасть и он точнее стреляет), идти, бежать.

14 — Режим атаки (attack mode). Возможно три варианта: осторожный (safe) — при нападении врага агент пытается скрыться, нормальный (cautious) — в зависимости от обстоятельств, агрессивный (aggressive) — агент без раздумий открывает огонь по врагу.

В походовом режиме в правой части экрана находится блок кнопок, которые определяют то количество TU, которые должны оставаться у юнита. Предназначение этих кнопок следующее (сверху вниз): оставить необходимое количество TU на один прицельный выстрел, на один одиночный выстрел, на один автоматический выстрел, на приседание. В самом низу находится кнопка End Turn — окончание хода. В режиме real-time вместо этих кнопок будет находиться блок с кнопками, регулирующими скорость течения времени.

Как правило, в самом начале миссии ваши подразделения расположены в разных местах, которые сравнительно недалеко друга от друга.

Для движения агента просто щелкните на нем, затем на точке назначения. Число, которое будет вверху параллелепипеда — это число TU, которые останутся у юнита в конце маршрута. Естественно, это относится лишь к turn- based режиму игры. Над агентом также находится полоска, отражающая состояние его здоровья.

Для выстрела по врагу щелкните на оружии (которое должно быть в руке), после чего в центре курсора появится перекрестие прицела. Наведите его на врага (курсор станет красным) и нажимайте левую кнопку мыши. Для броска гранаты сначала щелкните на ней и установите время активации (немедленный взрыв, в конце хода, через ход и т.д.), затем нажмите на кнопку броска (или щелкните на гранате вторично) и укажите место броска (для походового режима).

Психическое оружие (mind bender) может использоваться против врага по-разному. Во-первых, вы можете взять противника под полный контроль (control body). Во-вторых, повергнуть его в панику (над ним появится изображение красной физиономии) — такой юнит беспорядочно передвигается и вовсю стреляет (panic unit). В-третьих, парализовать (stun unit). В-четвертых, просканировать его мозг, выведав информацию о его характеристиках, статусе и т.п. (probe unit).

Для того, чтобы ваш агент мог перепрыгнуть через ямы и колодцы, удерживая нажатой клавишу "j", щелкните левой кнопкой на месте назначения.

Число TU расходуется на любые действия агента. Чем тяжелее "доспехи" юнита и чем больше вооружения он на себе несет, тем больше TU расходуется на движение. Кроме того, по мере повышения боевых характеристик число TU, отводимых на ход, будет увеличиваться, а количество TU, затрачиваемых на движения, — уменьшаться.

Ваши подчиненные начинают миссию со стопроцентным показателем ***морали***. Но ранения, смерть товарищей, обилие врагов влияют на него не лучшим образом. Чем выше звание командира, возглавляющего подразделение, тем медленнее падает показатель морали. Но если, не дай бог, погибнет командир, мораль почти мгновенно станет совсем никудышной. Повысить мораль настоящего охотника за инопланетными головами могут лишь меткие выстрелы и трупы поверженного врага. Когда мораль опускается ниже критического уровня, то может случиться три вещи: агент будет парализован; побежит сломя голову искать безопасное местечко; начнет вести беспорядочный огонь во все стороны.

Ранения агента сильно ухудшают его характеристики и боевые качества. Например, раненный в голову или руку солдат стреляет менее точно и т.п. Лечить ранения можно с помощью аптечки — поместите ее в руку и щелкните на ней. Появится окно со схематичным изображением тела агента, красным цветом будут отмечены ранения, щелкните на них левой кнопкой мыши. Полностью солдат не восстановится, но зато не будет истекать кровью и терять здоровье. Окончательный курс лечения производится на базе. Существует еще один вариант спасения агента — просто выведите его с поля боя (в некоторых местах по краям карты расположены двери с синими стрелками — это и есть выходы). Можно уйти и "по-английски", нажав клавишу Esc. При этом есть вероятность гибели части агентов: чем дальше агент расположен от выходов и чем больше врагов его окружает, тем меньше у него шансов уцелеть.

Тактическая миссия заканчивается в следующих случаях: все враги покинули поле боя, мертвы, без сознания или, соответственно, все ваши агенты не способны к бою (мертвы или без сознания). В случае победы тела инопланетян, оружие, предметы экипировки и т.п. автоматически перебрасывается на базу для дальнейших исследований. Чтобы осуществить подобные перевозки, на борту крафта должен быть установлен транспортный отсек и биоконтейнер.

Сергей Дрегалин
Юрий Поморцев















В следующем номере:

Характеристики всех средств передвижения (крафтов), всего применяемого людьми оружия, всех средств защиты и всех спец.средств; полный перечень инопланетян с разбором методов борьбы против каждого из них; организации: их истории, спектр предоставляемых услуг и схема общения с ними; разбор характеристик бойцов и полезности каждой из них; куча тактических и стратегических советов.

Напишите, что бы вы хотели увидеть в данном руководстве из неперечисленного (если таковое осталось :-). Если ваше письмо/e-mail придет не в последний день работы над номером, то существует более чем значительная вероятность того, что пожелание будет учтено. Мы не собираемся ограничивать журнальный объем на руководство по X-COM. Это слишком крутая игра, чтобы говорить о ней мельком.

Realms of the Haunting

Жанр: 3D action/adventure
Системные требования: 486DX2-66, 8Mb RAM
Рекомендуется: 486DX4-100, 16 Mb RAM
DOS

Представьте себе, что после смерти отца, которого вы последний раз видели лет пять назад, к вам является самого неприятного вида священник, передает от него посылку — какие-то черепки с магическими знаками, и сообщает, что отец ваш погиб в странном месте и при загадочных обстоятельствах. Вы находите мрачный особняк (гроза, вой ветра, страшные звуки), протягиваете руку к дверям и... они чудесным образом открываются, приглашая вас в темноту таинственного дома. Войдете ли вы?

Я бы, например, поостерегся, благо ужастиков за свою жизнь насмотрелся предостаточно. А вот Адам Рэндэлл — главный герой Realms of the Haunting — вошел. И, разумеется, немедленно оказался в самом эпицентре кошмарных событий и вынужден теперь заниматься



исполнением какого-то туманного пророчества про демонов и ангелов, беседовать с давно умершими рыцарями о судьбах мира, решать головоломки мистического содержания и отстреливаться от кровожадных монстров.

Интерактивный ужастик

Вообще-то Gremlin Interactive и Interplay выпустили Realms of the Haunting еще в начале 1997, но тогда наши игроки (наученные горьким опытом интерактивных фильмов) отнеслись к запутанной истории объемом в 20 глав и четыре CD с осторожностью.

И напрасно: оказалось, что полноэкранное видео с живыми актерами вовсе не нарушает ход игры, а, напротив, создает великолепную атмосферу добротного фильма ужасов (помните "Кошмар на улице Вязов"?), а сама игра затягивает, как и полагается всякой достойной 3D action или, если угодно, adventure — в Realms есть и то и другое.



Декорации и актеры

Действие происходит не только внутри дома — в игре есть пещеры, подземные храмы, магические лаборатории, пустыри, парки и целых три потусторонних мира. Интерьеры полигонные с наложенными текстурами, которые для увеличения скорости на медленной машине можно отключить.



В каждой сцене вы можете поворачиваться на 360 градусов, смотреть вверх и вниз, приседать, прыгать, делать шаг в сторону и переходить на бег.

Любопытно, что хотя в самой игре враги, объекты и спецэффекты выполнены в виде спрайтов, в видеофрагментах использованы их 3D аналоги, которые гораздо лучше сочетаются с живыми актерами.

Action для антуража

Монстров в игре много, они неожиданно оказываются у вас за спиной, вырастая прямо из пола, движутся стремительно и по одиночке ходить не любят. Впрочем, все эти скелеты, летучие мыши и демоны с топорами — ребята довольно тупые и хилые и нужны больше для создания атмосферы, зато в этом качестве превосходны. Ну, а для любителей Quake и DN — есть достаточно элементов и DN, и Quake.

Сюжет как Adventure

Игра разбита на 20 глав, причем все ограничения удерживающие, вас в русле истории, гармонично встроены в сюжет. Он-то и является главной загадкой и объектом исследования. Постепенно открывающие смысл происходящего фрагменты сюжетной головоломки запрятаны по видеороликам, документам, надписям на стенах, а то и просто приходят вашему герою в голову, когда он очередной раз пересматривает собранные по ходу игры предметы. Все как в хорошем квесте, только эффект присутствия сильнее. Эффект присутствия монстров, я хотел сказать...

В общем, Realms of the Haunting удачно попала точно "посередине" жанров, и те, кто любит сочетание action и adventure в стиле запутанных мистических историй, наверняка оценят ее по достоинству. Что же касаемо поклонников одних лишь кровавых разборок или, наоборот, исключительно неторопливых хождений и долгих разговоров, — так Realms of the Haunting не для вас, господа!

Игровой интерес	
Графика	
Звук и музыка	
Ценность для жанра	
Мнение автора	
Общий рейтинг	7.8

Время освоения: от 0 до 0.5 часов
Знание английского: необходимо

Прохождение

Должен предупредить о двух вещах. Во-первых, предлагаемое вашему вниманию прохождение является оптимальным, но не полным, то есть оно позволит вам пройти игру от начала и до конца без лишних затрат времени, однако минует массу добавочных сюжетных ответвлений и вообще всего интересного, без чего можно обойтись, если целью является попросту добраться до "финиша" (а как следствие — я рекомендую вам побольше экспериментировать, не забывая также и сохраняться).

Во-вторых, монстров в игре гораздо больше, чем может показаться после прочтения солюшена. Вообще-то, они встречаются на каждом шагу. Вот несколько простых приемов, которые помогут с ними справиться.

Не стойте на месте во время поединка, стреляйте на ходу. Используйте укрытия. Держите ваших врагов на расстоянии — в ближнем бою они все-таки сильнее (это довольно просто, поскольку в Realms стреляет практически все, даже мечи!). Но любому оружию нужно время на перезарядку, так что не стесняйтесь отступать. От многих монстров можно убежать (даже в самых узких проходах), а от огненных шаров — увернуться. Ваши враги часто не могут пройти через дверь или последовать за вами по лестнице, а у некоторых из них есть свои "зоны влияния", где они остаются, пока их не выманишь. Вырабатывайте свою тактику битвы: раз целебные зелья — штука редкая, постарайтесь сделать так, чтобы они вам не понадобились.

{карта 1}

Глава I — Shadows (Тени)

"Тени" — короткая глава, один из немногих этапов игры, на котором вы можете почти ничего не опасаться.

Итак, вы попали в Парадный Холл (1–1) этого странного дома. Двустворчатую и две одностворчатые двери, запечатанные магическими охранными символами, открыть вы пока не сможете. Может, это и к лучшему, кто знает, что там за ними прячется... Входная дверь тоже не открывается, но этого и следовало ожидать.

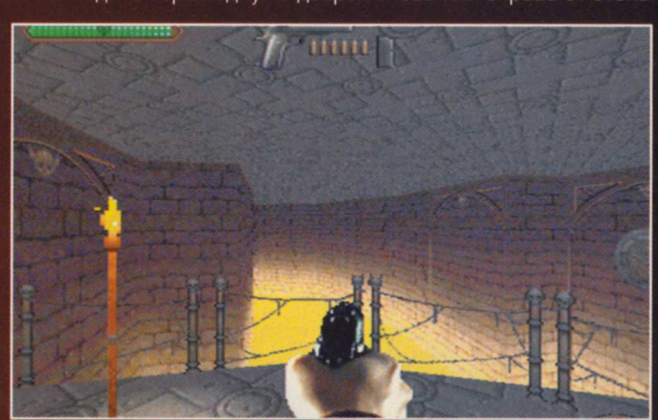
Исследуйте все, что сможете, и обратите внимание на картины. Разбивать зеркало и окна пока не стоит — поранитесь.

Возьмите со столика около входной двери книгу "Look Homeward Angel" и магазин для кольта.

Через единственный открытый проход направляйтесь в освещенную комнату (1–2). Когда вы подойдете к печатной машинке без ленты, она начнет отстукивать мрачное предупреждение духов.

Возьмите: Магазин для кольта (на столе около окна). Кольт и альбом с вырезками статей об аномальных явлениях (на столе рядом с пишущей машинкой).

Выходите через одну из дверей слева или справа от стола

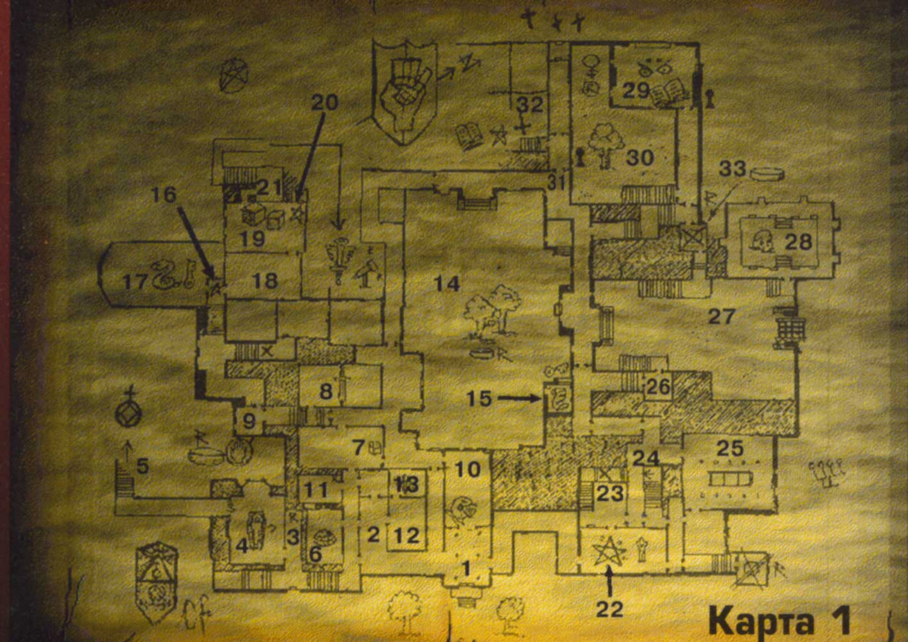


с пишущей машинкой. Запечатанные двери с магическими символами вы пока не откроете, так что поднимайтесь по лестнице. Зажгите две свечи около окна, поверните в проход (1–3), зажгите еще две свечи по сторонам картины и сразу же прижмитесь к стене. Подождите, пока из тайника вылетит огненный шар, а потом возьмите первый в этой игре ключ. Теперь вы можете отпереть дверь, ведущую в Кабинет (1–4) и перейти к следующей главе.

Глава II — Signs and Portents (Знамения и Знаки)

Нет, либо у этого парня железные нервы, либо он совсем плох. Я понимаю, конечно, что это привидение его отца, но все-таки! Когда тебя молят о спасении души, да еще и целого мира в придачу, можно было бы хоть какие-то эмоции проявить!

Отец советует вам найти последнего из ордена Фалширских Рыцарей — славного Аэлфа, вашего союзника и советчика.



Карта 1

Кабинет (1–4)

Возьмите: 4 золоченые статуэтки, изображающие кобр. Меч (Вы можете взять только один из трех). Щит с изображением дракона. Письмо (валяется на полу рядом со щитом). 3 маски (на стенде под большой картиной). Магазин для кольта и 3 письма (на письменном столе).

Обратите внимание на часы с маятником и запомните, что они начинают бить, когда стрелки показывают шесть часов.

Кроме того, в комнате вы обнаружите патефон со странными пластиночками и Саркофаг. Он пока что не открывается — не хватает статуэток. Статуэтки кобр вы можете поставить в углубления постамента саркофага, но одну обязательно оставьте в своем багаже — она

может вам понадобиться.

Чтобы пройти дальше, откройте потайную дверь за книжным шкафом слева от стола.

{карта 2}

А вот и первые противники — зеленоватые монстры, возникающие из-под пола с очень неприятным звуком и, скорее всего, столь же неприятным запахом. Их можно и расстреливать из кольта (обычно хватает 3–4 попаданий), и убивать мечом (для экономии боезапасов).

Пройдите на платформу (2–1), с которой видна река лавы. Действуя в духе своего героя, не обращайте внимания на завалившие путь к отступлению камни (но все же взгляните на квадратный паз слева от щитов) и проходите дальше — в комнату с бассейном (2–2). Возьмите пару магазинов для кольта и идите дальше.

Комната с Пентаграммой (2-3)

Пристрелив зеленоватых монстров, возьмите металлическую сферу (это ключ от двери с круглым пазом), магазин для Кольта (под полкой со сферой) и патроны для обреза (в ящике).

Дальняя комната (2-4)

Будьте осторожны — у входа вас начнут атаковать и спереди, и сзади (то бишь и в хвост, и в гриву). Возьмите Обрез, патроны и 2 пузырька с целебными зельями. (Что, уже понадобились? Ну вот то-то!)

Возвращайтесь в комнату с Пентаграммой (2–3) и откройте дверь с круглым пазом.

Маленький кабинет с камином (2-5)

Возьмите пузырек с целебным зельем, рисунок с изображением двери, открываемой при помощи Shrive, карту данной части гробниц и боеприпасы (они спрятаны за креслом в углу комнаты).

Верхняя площадка Храма Рогатых Статуй (2-6)

Ждущие здесь похожие на роботов монстры имеют неприятную привычку самовосстанавливаться, поэтому их нужно не просто обездвижить, но и полностью разбить (можно мечом). Не спускайтесь по ступеням, а пройдите через дверь, ведущую налево.

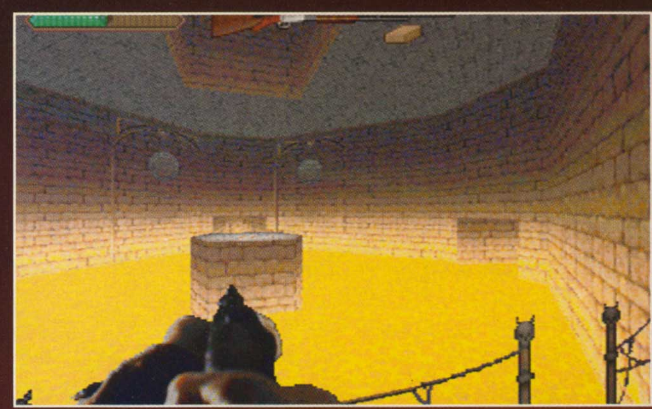
Комната с красной пентаграммой (2-7)

Обратите внимание на скрытую раздвижную панель позади одного из гробов. Через нее вы сможете вернуться сюда с нижнего уровня Храма. Двери в этой комнате открываются при повороте рычагов.

Хранилище (2-8)



Пройдите во внутреннюю комнату (с решеткой вместо одной из стен) и тщательно обыщите все ящики. Некоторые коробки с патронами легче обнаружить, взобравшись на ящик и посмотрев вниз. Около решетки расположен рычаг, открывающий проход в хранилище (2–9). Через некоторое время эта дверь автоматически закрывается, так что поторопитесь! Впрочем, до рычага можно дотянуться и с наружной стороны решетки.



Хранилище (2-9)

Не обращая внимания на таинственные голоса, соберите патроны и возьмите ключ от двери в главном зале Храма Рогатых статуй. Открывать ее пока не следует (если только нет желания увидеть видеоролик с печальным концом). Вернитесь в (2–6) и пройдите через вторую дверь с рычагом.

Комната с изображением ладоней на стенах (2-10)

Не тратьте время на сражения! Монстры-роботы в этой комнате будут появляться до тех пор, пока вы не сдвинете все четыре оранжевые панели с изображением ладоней. Две из них находятся на стене напротив входа, одна — в комнате, откуда появляются проклятые машины (2–11), а четвертая расположена в маленькой боковой комнате (2–12) становится видна только после нажатия трех предыдущих. Сдвинув все четыре панели, вы сможете прочесть на стене в (2–11) волшебное слово и телепортироваться, взойдя на Камень-телепортатор.

Храм Рогатых Статуй (2-6)

Подкрепите силы целебным зельем и подойдите к двери слева от статуи. Произойдет взрыв, и вы провалитесь на этаж ниже. К счастью, прямо у вас перед носом окажется пузырек с целебным настоем.

Камера со свисающими цепями (2-14)

Чтобы открыть решетку, потребуется три попытки. Исследуйте все примыкающие комнаты и соберите патроны.

Тронный зал (2-15)

Здесь вам придется сесть на страшноватый величественный трон и получить клеймо, свидетельствующее о причастности к планам высших сил. Короче говоря, смотрите ролик (не перестаю удивляться наивности этого американского парня). Зато теперь вы можете безопасно пройти через вторую дверь (с рычагом) в Храме Рогатых Статуй, вернувшись туда через комнату (2–16). И не забудьте обыскать все прилегающие помещения.

Храм Крылатых Статуй (2-17)

Здесь вы должны взять Амулет (Shrive), стреляющий посох и несколько пузырьков с целебными зельями. Оказывается, вы избраны для восстановления равновесия и, похоже, пока что неплохо справляетесь со своей миссией.

Возвращайтесь в Храм Рогатых Статуй, сдвиньте идола с места, произнесите слова силы и идите в открывшийся за ним проход (2–18). Здесь неплохо бы сохраниться.

Встреча с Флорентайном

На этом месте вы снова сталкиваетесь с тем неприятным и подозрительным священником, который принес вам осколки магических плиток и вообще втянул вас в эту сомнительную историю. Теперь он хочет получить от вас Амулет. Ну уж нет, у нас еще три CD не пройдено, а вы хотите, чтобы игра закончилась!

Скелетов, которых вызвал Флорентайн, можно уничтожить, только разбив в пыль — не жалейте на них дополнительного выстрела. Пройдите через двойную дверь, а затем еще через одну, открыв ее при помощи Амулета.

Усыпальница

В боковых комнатах соберите патроны и отыщите Золоченую статуэтку кобры. И только после этого подойдите к алтарю. В этот момент вам впервые явится Аэлф и расскажет, что по вашему следу уже идет двое тех, кто хочет помешать восстановлению равновесия. Аэлф посоветует вам отыскать предметы, через которые он мог бы поддерживать с вами связь. И еще — Амулет (Shrive) может держать только тот, кто отмечен. Сразу же после исчезновения Аэлфа на вас набросятся скелеты. Не стоит с ними особенно возиться — хватайте с алтаря целебные зелья и бегом возвращайтесь в кабинет. Завал в комнате (2–1) вы сможете обойти, вложив Амулет в замеченный вами ранее квадратный паз в стене.

Кабинет (1-4)

Оказывается, в этом доме встречаются не только монстры. Ребекка станет вашим верным союзником и, в отличие от остальных персонажей, будет давать самые прямые советы и пояснения. Обязательно переберите все свои находки — от Ребекки вы узнаете о них много нового.

Глава III – Keeper of Time (Хранитель Времени)

Как и многие другие главы, эту главу можно проходить разными путями. Главное — собрать все существенные предметы и важную информацию.

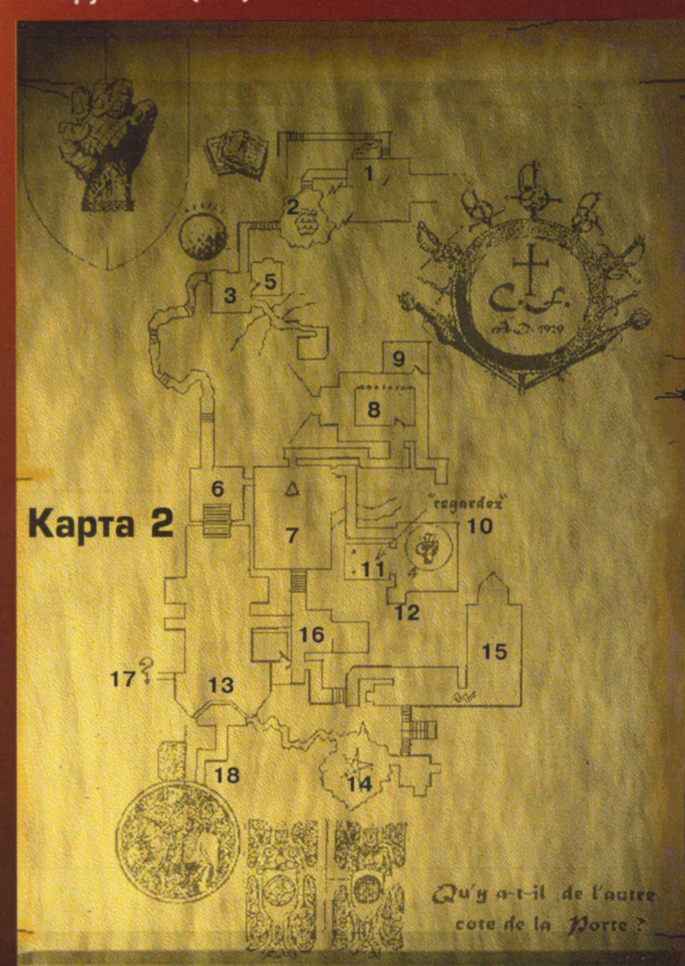
Комната Зеленой Полусферы (1-6)

Увы, Зеленую Полусферу вы можете пока только осмотреть. Что это в ней за странное отверстие?

Спальня (1-7)

Осмотрите комнату (на каминной полке стоит пузырек с зельем) и обязательно сдвиньте с места тяжелый сундук — он открывает дверь в другой части дома. Выходите через дверь напротив камина.

Оружейная (1-8)



Путь в эту комнату лежит через дверь, открывающуюся при повороте висящего сбоку от нее меча.

Удивительное дело! Похоже, этот дом привлекает внимание все новых и новых посетителей. Странный человек в широкополой шляпе запечатал входную дверь и бросил вам пикового туза с предсказанием о надвигающихся событиях.

Соберите патроны и неполную карту Башни (на самом верху книжного шкафа в углу комнаты).

Камень-телепортатор в Башню (1-9)

Выслушав слова невидимого советчика, вы понимаете, что для путешествия в Башню вам не хватает какого-то необходимого предмета. Придется искать.

Комната с пустыми рамами (1-10)

Осмотрите пустые рамы, а затем возьмите и наденьте (Use) Рыцарский Шлем. Посмотрите видеоролик с участием Аэлфа — похоже, что вы ввязались в довольно древнюю историю.

Проходите через Парадный Холл (1–1) и комнату с пишущей машинкой (1–2).

Раздевалка (1-11)

Один из камней на полу справа — другого цвета. Он открывает тайник, в котором спрятана Карта Дома.

Комната со столом и стулом (1-12)

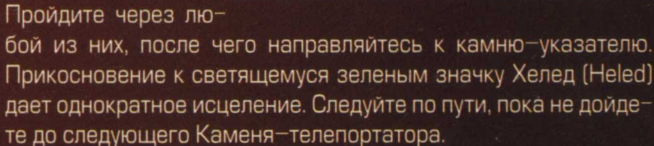
Возьмите со стола Карту главной части Пещер.

Комната с ревущим пламенем (1-13)

Обратите внимание, что висящая на стене карта озаглавлена Хелед (Heled) — это тайное название Земли. В огне камина лежит Зеленый кристалл. Возьмите его и идите в Комнату Зеленой Полусферы (1–6). Вложив кристалл в отверстие полусферы, вы встретите Хранителя Времени Нарля (Gnarl), который предложит вам пройти испытание. Соглашайтесь и берите две египетские маски — они лежат на балконе с видом на пирамиды. Нарль расскажет вам, что эти маски необходимы для прохода в Башню. Теперь можете возвращаться к Каменю-телепортатору (1–9) и, надев маски, переноситься в Башню.

Глава IV – Tales of the Tower (Легенды Башни)

Садовник Башни по имени Рафаэль расскажет вам о том, что Башня — это пространство между мирами, дорога и граница одновременно. Через Башню можно попадать в области, не доступные иным способом. Башня связывает Хелед (Heled), или Землю, Арква (Arqua) — мир Божественного, Ракья (Raguia) — мир Духа и Шеол (Sheol), или Ад.



Рафаэль предупредит вас, что в Башне обитает воплощение зла — Айр (Ire — в переводе "гнев", староанглийское).

Следуйте по пути, ведущему к двум голубым порталам. Пройдите через любой из них, после чего направляйтесь к камню-указателю. Прикосновение к светящемуся зеленым значку Хелед (Heled) дает однократное исцеление. Следуйте по пути, пока не дойдете до следующего Каменя-телепортатора.

Центральный дворик (1-14)

Достаньте ключ из круглого бассейна (потребуется присесть и нагнуться) и откройте дверь в комнату (1–15). В ней вы

найдете свиток с символами всех четырех миров. Вернитесь к камню и (воспользовавшись маской) в Башню.

Глава V — The Offering (Приношение)

Вернувшись к тому месту, где вы встретили Рафаэля, взойдите на Камень–телепортатор и перенеситесь в (1–9). Как только вы окажетесь в этой комнате, печать на двери взорвется, а на стене появится оранжевая панель с рукой. Сдвиньте ее, чтобы опустить Камень–телепортатор и освободить доступ к двери.

Пройдите до лестничной клетки (1–16) и осмотрите красную защитную руну и нарисованную на стене мишень.

Часовня Парящего Ключа (1-17)

Чтобы взять ключ, взойдите на платформу и поместите Статуэтку Кобры на золотую пластину с изображением змеи. Не забудьте статуэтку — она вам еще понадобится.

Комната демонов с топорами (1-18)

Загляните в соседнюю комнату (1–19). Демоны с топорами непременно за вами погонятся. Вам нужно будет заманить их за собой, подняться по лестнице лестничной клетки (1–16) и дождаться, когда демон встанет на защитную руну. Теперь стреляйте из кольта в мишень на стене. Пол поднимется и раздавит вашего врага. Так придется поступить со всеми демонами. Пройдите в маленькую комнатушку (1–20), больше похожую на лифт, и поверните рычаг. Теперь вы можете выйти и пройти через дверь, которую раньше загораживали ящики.





Пещера пленного Духа (1-21)

Дух обитает в правом дальнем углу этого огромного подземного зала. Поговорите с ним и пройдите через тоннель, расположенный напротив входа.

{карта 3}

Главная часть пещер (3-1)

Этот лабиринт довольно велик и из–за большого количества обитающих в нем летучих мышей (3–4 попадания из кольта) довольно труден для прохождения. В пещере наверняка есть много чего интересного, но единственное, что вам действительно необходимо — это красный кристалл (3–2).

Вы можете также заглянуть в другую пещеру (3–3), Камень–телепортатор которой перенесет вас в часовню (3–4) — в ней есть несколько флаконов целебных зелий, патроны и полно летучих мышей. Вернуться в (3–3) можно при помощи Камня–телепортатора.

В нише в стене (3–5) лежит Голубой кристалл неизвестного назначения и патроны.

В когтистые лапы Демона, охраняющего проход через пропасть (2–6), нужно вложить Красный кристалл, после чего он построит для вас воздушный мост. Учтите, что режим автоматического выбора предметов в этом месте не срабатывает.

Глава VI — Journal of Evil (Дневник Зла)

Пройдя через каменную дверь, вы попадете в область платформенной аркады — перепрыгивание с одной движущейся платформы на другую (хорошо помогает приседание на корточки и переключение режима бега) плюс уворачивание от летящих огненных шаров. Швыряющего их демона можно и убить, но стоит ли игра свеч? На другой стороне этого своеобразного тренировочного зала находится еще одна каменная дверь.

Сводчатый погреб

Возьмите кирасу — получите очередной туманный совет Аэлфа. Справа от освещенного свечами алтаря с целебными зельями расположена дощатая дверь, ведущая в комнатку с отключенным Камнем–телепортатором. Обратите внимание на зеленый огонек на стене.

Жилище Флорентайна

Поднявшись из погреба по единственной не заваленной лестнице, вы попадаете в комнату с двумя ящиками. Прочтите надпись на стене. Пройдите через дверь напротив входа, через коридор в темную комнату, в которой вы найдете несколько пузырьков с зельями, спрятанными в стоящих на полу ящиках.

Комната с Доспехами

Включив свет, прочтите надписи на стене.

Возьмите: Карту Лабиринта Raquia (на столе), увеличительное стекло и пергамент с изображением меча (на конторке).

Спальня

Еще надписи — читай, не читай, история яснее не становится. Похоже, что кто–то не давал покоя Флорентайну.

Возьмите: Целебные зелья (в ящике), Посох Флорентайна (под кроватью).

Посох Флорентайна стреляет шарами зеленого пламени. Удержитесь от искушения и не используйте это оружие. Восстановить его боезапас вам скорее всего не удастся, а в самом конце игры оно вам очень пригодится.

Обратите внимание на запертый ящичек гардероба и на покрытый крысами Камень–телепортатор, расположенный в маленькой боковой комнате.

Теперь выходите в коридор, поднимайтесь по лестнице в дурно освещенный мигающей лампой холл и проходите через дверь напротив.

Звездный Храм

Поверните направо (Налево — тупик, а вам еще предстоит побегать, отстреливаясь от очередного монстра с несколькими







мечами), включите свет и, поднявшись по ступеням, пройдите в основную часть комнаты.

Возьмите: 2 карты Солнечной системы, перо и чернильницу, первую часть дневника Флорентайна (в нем спрятан ключ, который вы обнаружите, перелистав страницы дневника).

Снова Спальня

Вернитесь туда, где вы нашли Посох Флорентайна и откройте ящичек гардероба ключом из дневника. Вот и последняя золоченая кобра.

Снова Сводчатый погреб

Пройдите к выключенному Камню-телепортатору за дощатой дверью и ткните Посохом Флорентайна в зеленый огонек на стене. Камень поднимется, и вы сможете перенестись в Кабинет (1-4)

Глава VII — Beyond the Gate (За воротами)

Итак, ставьте все статуэтки в углубления вокруг Саркофага и спускайтесь в открывшийся тоннель.

Гигантские часы

Воспользуйтесь пультом управления и переведите стрелки на шесть часов. Возьмите Щит и нажмите расположенную у вас за спиной кнопку. Теперь можете пройти в открывшуюся дверь.

Две комнаты с фонтанами

В каждой из них нужно взять кубок и наполнить его водой из фонтана.

Комната с мозаикой

Встав на мозаику, поговорите с плененным духом Хоуком (Hawk). Он расскажет вам о Ключе Слез, единственном предмете, который может его освободить. Этот ключ находится в мире Духа — Ракья (Raguia). Прямо перед вами открывается проход, ведущий к заслонке с соответствующей замочной скважиной.

Комната слева от заслонки открывается при помощи воды из кубка. Возьмите кинжал Аэлфа. Появившийся рыцарь расскажет, что этот кинжал — во-первых, специальное оружие, способное один раз поразить "кое-кого, кто уже подошел к вам близко", а, во-вторых, ключом в мир Ракья (Raguia).

Возвращайтесь к мозаике. Здесь вы встретите Белайла и сможете воспользоваться кинжалом Аэлфа.

Глава VIII — The Mark of the Beast (Знак Зверя)

Теперь лучше всего поскорее ретироваться — слишком уж много стреляющих и подвижных монстров набрасывается на вас одновременно. Бегите в кабинет (1-4), а затем, переведя дух, направляйтесь в Парадный Холл (1-1). Будьте осторожны — при вашем приближении печать на двери взорвется. Подберите брошенную Голом (Gaul) карту и приступайте к исследованию ставшего доступным правого крыла дома.

Комната с Пентаграммой и пятью свечами (1-22)

Осмотрите Пентаграмму и зажгите все свечи. После этого на вас нападет сильная и быстрая зверюга. Ее придется убить — это единственный способ заполучить серебряную статуэтку.

Заберите патроны и другие предметы из шкафчиков в (1-23) и (1-24).

Трапезная (1-25)

Возьмите со стола (на него придется запрыгнуть) 3 пузырька с целебными зельями. В углу комнаты сложены патроны.

Внутренний дворик (1-27)

Проще всего выйти в него через маленькую комнату (1-26). Возьмите целебные зелья (справа от ворот). В комнате (1-28) спрятан автоматически перезаряжающийся мушкетон (Blunderbuss).

Теперь возвращайтесь в дом (через любую из дверей) и идите ко входу в библиотеку (1-29). Эта дверь открывается при помощи статуэтки (не забудьте забрать ее — она еще понадобится).

Глава IX — Seven be Bound (Семь печатей)

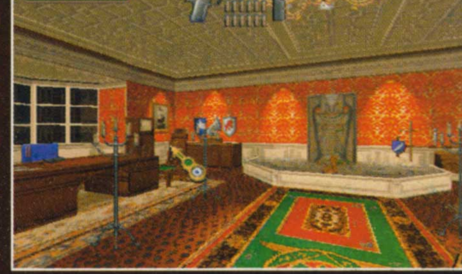
Библиотека Флорентайна (1-29)

Спокойно выслушайте допрашивающий вас голос. Выходите из библиотеки сразу, как только сможете, и войдите в нее снова.

Возьмите: Свиток об истории Корнуолла, две рукописи, целебное зелье, и Полную карту Башни. Еще раз пересмотрите все имеющиеся у вас бумаги.

Маленький внутренний дворик (1-30)

Подойдите к Камню-телепортатору (судя по знаку на карте, он должен вести в Ракья) и посмотрите, как его испортит рогатая зверюга со сверкающими глазами. Похоже, что Айр, о котором говорил Рафаэль, тоже вступил в игру. Между прочим, он испортил еще один Камень-телепортатор (1-33), можете посмотреть.





Подвал (1-32)

Дверь в подвал (1-31) открывается при помощи уже знакомой вам статуэтки.

Лабиринт подвала совсем прост: спускайтесь вниз, поверните налево около подсвечников, направо около лужи, налево около завала, вниз по лестнице, первый поворот направо и еще раз направо. Пройдите через Зал с Бассейном и колоннами и через двустворчатую дверь. Так вы попадете в Храм Зеленых Кристаллов и увидите, чем занимается Гол (Gaul).

Глава X — The Key of Tears (Ключ Слез)

Храм Зеленых Кристаллов

Возьмите кристалл и изучите картину с изображением Ан-

гела. Поверните рычаг с тыльной стороны алтаря и пройдите через открывшуюся дверь Камню–телепортатору, который перенесет вас в Башню.

{карта 4}

Башня (4–1)

Будьте осторожны — в Башне появились первые монстры. Ваш путь лежит к Каменю–телепортатору, ведущему в мир Ракья (Raquia) (4–2). Именно там находится необходимый вам Ключ Слез.

{карта 5}

Вход в Ракья (Raquia)

Перейдя мост, сверните в поросший травой проход направо и следуйте по дорожке в любую сторону, пока не окажетесь на противоположной стороне заросшего кустами прямоугольника. Пройдите через еще одни зеленый проход и обогните еще одну парковую зону. Теперь поднимитесь по ступеням и направляйтесь к показавшейся вдали Башне. У самого входа в Лабиринт (5–1) вам встретится Дух Рэйзиэль (Raysiel) — хранитель Ракья (Raquia), который согласится выдать вам Ключ Слез, если вы решите его загадки и не разбудите его самого. Лабиринт Ракья (Raquia) относительно безопасен, по крайней мере, монстров в нем не бывает.

Прежде чем заходить в Башню, вы обязательно должны собрать все следующие предметы.

Ушные затычки (5-2). Тут никакой загадки нет.



Бриллиантовое мясо (5-3). Кнопка, опускающая колонну, спрятана за скамейкой.

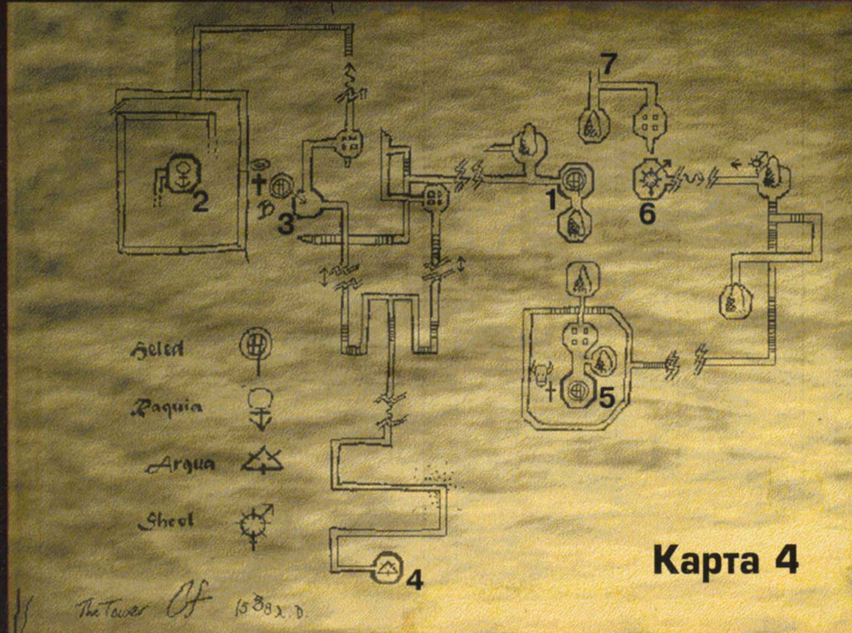
Флейта Пана (5-4). Чтобы достать ее, придется поприседать и попрыгать.

Кольцо без камня (5-5). Главное — не сохраняйте игру, стоя на одной из движущихся платформ, все равно не получится. Бассейн можно преодолеть и пешком по дну — если у вас много флаконов с целебными зельями.

Дворик перед Башней (5-6)

Металлическая собака будет без ума от бриллиантового мяса и оставит вас в покое.

Комната с Колоколом





Лабиринт внутри башни практически линеен. Следуйте по нему, пока не окажетесь в комнате со множеством движущихся платформ и висящим посередине колоколом. Ваша задача — добраться до двери на противоположной стороне, не нашумев и не разбудив Духа.

Один из возможных путей таков: спуститесь по ступеням слева от входа. Следуйте вдоль левой стены до поднимающейся и опускающейся колонны. Запрыгните на ступени. Перепрыгните на неподвижную платформу. Повернитесь направо и перепрыгните на движущуюся плиту. Перепрыгните на движущиеся ступени. Налево — на движущуюся плиту. Теперь прыгайте на ступени расположенные вдоль стены и пройдите по ним до конца. Не трогайте рычаг, он запускает колокол. Налево — на платформу, направляющуюся к заветной двери. Вот и все.

Соблюдайте тишину!

Вы попали в зал с семью комнатами, содержащими семь загадок. Решив их, вы сможете опустить центральную колонну и пройти дальше. Вот одно из возможных решений (комнаты пронумерованы по часовой стрелке).

1. Дверь с изображением нот открывается при помощи Флейты Пана. Возьмите Очки и Флакон с маслом.

5. Библиотека. Скрипучая дверь открывается при помощи Флакона с Маслом. Наденьте (use) Очки и вы увидите лучи сигнализации, которые необходимо обходить и перепрыгивать. Возьмите листок бумаги с паролем "Spirit".

2. Дверь с изображением головы. Пароль вы уже знаете. Возьмите Теплый флакон.

4. Ледяная комната. Чтобы пройти по ледяному полу, согрейте его Теплым флаконом. Возьмите Амулет Тишины и наденьте его (use).

3. Комната с сиренами. Разумеется, вам потребуются ушные затычки. Возьмите Серебряный ключ.

6. Часовня. Дверь отпирается серебряным ключом. Выньте их окна все семь камней, разложите их на семиконечной звезде на полу и возьмите Радужный ключ.

7. Скрипучий пол. С Амулетом Тишины он будет совсем тихим. Откройте дверь и возьмите из ящика Радужный камень и целебное зелье.

Центральная колонна опускается при помощи Радужного камня.

Шаровые молнии

Пройти мимо шаровых молний проще всего, присев на корточки (будьте внимательны и осторожны — шары взрываются от прикосновения). В левом дальнем углу комнаты на стене расположен камень, который вы должны соединить с уже имеющимся у вас кольцом. После того, как шары огня поднимутся к потолку, пройдите через двустворчатую дверь, встаньте на платформу и воспользуйтесь кольцом. Вам придется поплакать, но Ключ Слез того стоит.



Глава XI — Captive Angel (Пленный Ангел)

Теперь немного занудства — возвращайтесь в Кабинет (1-4) тем же путем, каким пришли. Имейте в виду, что в Лабиринте Ракья (Raquia) теперь появились ловушки (внимательно смотрите по сторонам и под ноги), а у выхода из него вас ожидают верткие бандиты с горящими глазами. В подвале тоже стало гораздо оживленнее — там бегают монстры с мечами и демон с топором. От всех них проще всего убежать.

Теперь спускайтесь через Саркофаг, бегите к Мозаике с изображением Ангела, далее к замочной скважине и, повернув в ней Ключ Слез, выпускайте на волю Хоука (Hawk). Хоук — ваш второй союзник. Он расскажет вам много интересного, а история сделает еще один поворот.

Глава XII — St. Michael's (Церковь Святого Михаила)

Поднимайтесь по парящей в воздухе лестнице и ступайте на Камень-телепортатор, который перенесет вас к Церкви Святого Михаила, где священствовал несчастный отец вашего героя.

Имейте в виду, что как только вы сойдете с камня, вас атакуют. Прежде всего направляйтесь к Ректорату. Дверь дома запечатана странным символом, который взорвется при вашем приближении. Обследовать дом можно разными путями.

Прихожая

В маленьком ящике слева от входной двери лежит фонарик, свет которого выявляет невидимые печати на дверях. Бродя по дому, следите, чтобы он все время оставался у вас в руке (особенно после того, как вы подобрали какой-либо предмет).

Под ковриком у двери спрятан жезл, разрушающий магические печати. Стрелять из него лучше издали.

Погреб

Спустившись до перекрестка, будьте внимательны — там вас поджидают три монстра. Обратите внимание на решетчатую дверь (напротив свечи) и еще одну — запечатанную магическим знаком. Развейте его и пройдите в лабораторию, где вы найдете ключ в виде дерева и целебное зелье. Теперь вы можете отпереть решетчатую дверь и посмотреть сквозь магическое окно на какое-то таинственное дерево.

Комната с телевизором

Вход в нее расположен на первом этаже. Выйдя из нее и войдя снова, вы увидите, что по телевизору показывают фрагмент видеозаписи с вашим участием.

Кухня

Она расположена на первом этаже за одной из скрытых и запечатанных магическими знаками дверей. Возьмите из холодильника бронзовый ключ. Две двери, запечатанные магическими знаками, ведут в пустую комнату, из которой есть выход в прихожую.

Ванная

Поднимитесь на второй этаж и, пройдя через вторую дверь слева (не забудьте развеять магическую печать) и через пустую комнату, войдите в ванную. Осмотрите раковину и, развеяв магическую печать, пройдите в открывшуюся дверь.

Чистая спальня

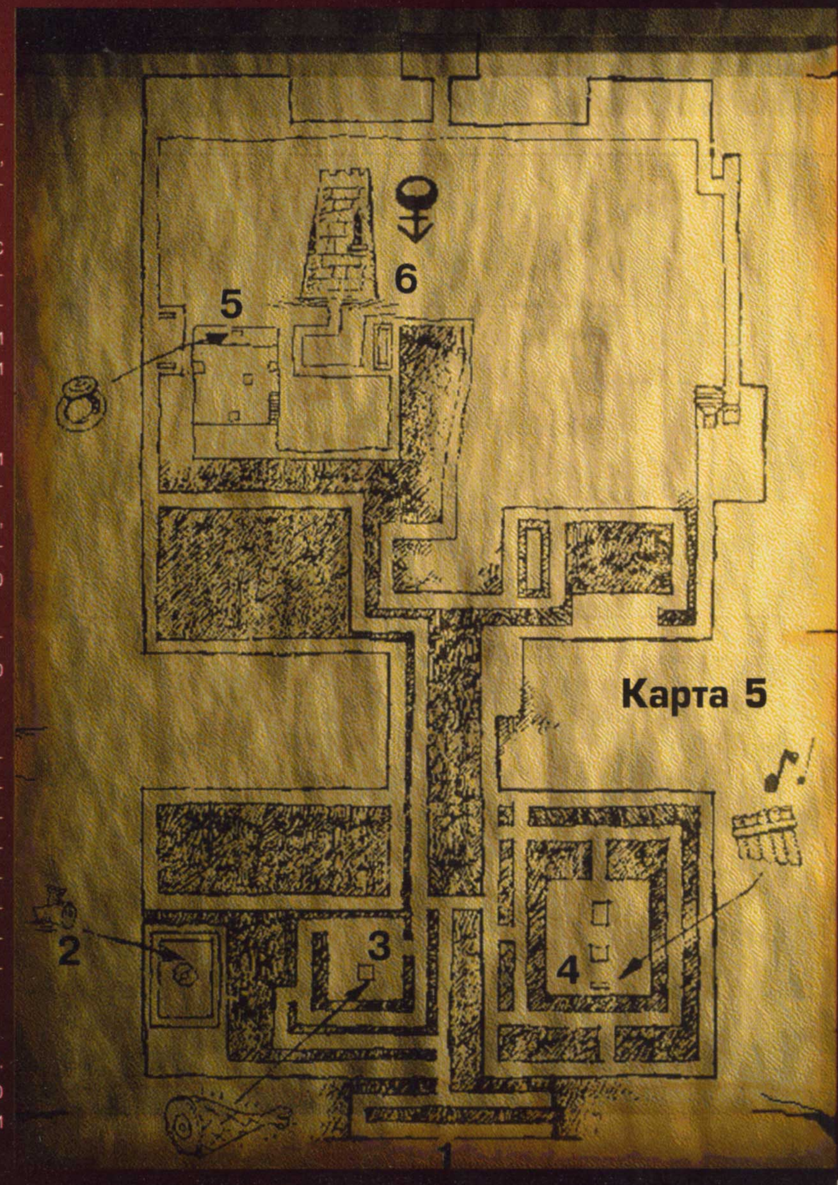
Возьмите серебряный ключ с прикроватного столика (его охраняют три монстра), выходите в коридор, а затем, двигаясь к выходу на первый этаж, загляните в последнюю дверь справа.

Грязная спальня

Откройте гардероб и развейте магическую печать. Пройдите в потайную комнату и возьмите очередной ключ из стенного шкафчика и возвращайтесь на первый этаж.

Жилая комната

Отоприте последнюю запертую дверь и после очередного сражения осмотрите книжный шкаф в правом дальнем углу. В нем можно взять три книги. Третья, коричневого цвета, оказывается второй частью дневника Флорентайна. В нем спрятан ключ от церковной двери. Выходя из дома, будьте готовы отстреливаться от бандитов с красными глазками.



SOLUTION

Церковное крыльцо

Убив спрятавшегося в крыльце монстра, вы обязательно должны подобрать оставшуюся после него монету. Ее необходимо опустить в ящик для подателей. Кроме того, вы можете зачерпнуть пару пригоршней святой воды.

Церковь

Прежде всего возьмите записную книжку с кафедры, а затем подойдите к мозаичному окну за алтарем. К вашим ногам упадет пара перьев — красное демоническое и зеленоватое ангельское.

Колокольня

На первом этаже возьмите Тиару, а на втором — ключ от часовни Божьей Матери.

Часовня Богоматери

Наденьте Тиару на голову статуэтки и положите перед ней зеленоватое перо. В результате вы получите Шлем Аэлфа, служащий пропуском в мир Аргуа (Argua), пару пузырьков с целебными зельями и нескольких монстров.

Глава XIII — Dragon Sword (Драконий Меч)

Камень-телепортатор перенесет вас в Башню (4-3). Вход в мир Арква (Arqua) расположен в точке (4-4).

Вход в мир Арква (Arqua)

Не волнуйтесь, все ваши вещи вы получите обратно в целости и сохранности. Кроме того, этот мир — самый спокойный из всех, в нем нет ни одного монстра (!!!). Прочтите пергамент и отправляйтесь через лабиринт к замку.

Первый этаж

Здесь расположено два телепортатора — красный, переносящий на второй этаж (он-то вам и нужен), и белый (сюда-то вы потом и вернетесь...).

Четыре комнаты и Фонтан







Телепортатор с изображением глаза перенесет вас в одну из башен замка. Поднявшись как можно выше, вы найдете увеличительное стекло.

Телепортатор с изображением кубка перенесет вас в другую башню, где вы найдете кубок, установленный на одной из площадок.

Силовые поля, закрывающие вход в четыре комнаты по сторонам фонтана, можно снять, плеснув в них водой из кубка. В дальнем углу каждой из комнат находится ниша, закрытая пластиной, и пара меньших ниш, содержащих компоненты, необходимые для решения головоломки.

Используйте увеличительное стекло, чтобы прочитать скрытую надпись на пластине, которую вы пока что не в состоянии открыть.

Соединение металлического цилиндра (Cylinder) и кремня (Flint) дает огниво (Cylinder/Flint).

Соедините пестик (Pestle) и ступку (Mortar) — вы получите ступку с пестиком (Pestle/Mortar).

Подействуйте ими на пластину с надписью "GRIND" и возьмите Кальян (Hookah Pipe).

Соедините красный и черный порошок (Red Powder) и (Black Powder) — у вас получится снег (Snow).

Возьмите Веер (Fan).

Из-за панели без надписи достаньте пергамент (scroll) и прочтите надпись на нем, воспользовавшись увеличительным стеклом.

Подожгите пергамент при помощи огнива и откройте панель с надписью "BURN". За ней вы найдете Хворост (Tinder).

Подожгите его при помощи огнива — у вас получится Огонь.

Соедините Снег (Snow) с огнивом, чтобы открыть панель с надписью "BONG".

Возьмите янтарь (Amber) и, измельчив в ступке (Pestle/Mortar), превратите его в Фимиам (Incense).

Теперь подойдите к фонтану и поместите: Веер — на пластину с изображением облака, Фимиам (Incense) — на пластину с золотым квадратом, Снег — на пластину с волнистыми линиями, Огонь — на пластину с изображением пламени.

Когда Ребекка скажет, что настала пора соединить компоненты приношения, соедините Снег и Кальян, затем добавьте Фимиам (Incense), затем — огонь и, наконец, веер. Подойдите к фонтану и протяните кальян в его сторону. Драконий Меч теперь ваш, а значит, путь в Шеол открыт.

Глава XIV — Vengeful Souls (Мстительные душонки)

Белый телепортатор перенесет вас на первый этаж. Вернитесь в Башню (4-4) и пройдите к Камню-телепортатору (4-1). (Обратите внимание, что убитые монстры оставляют после себя пузырьки с целебными зельями). Вы снова встретитесь с Белайлом, который на этот раз одержит верх, смутив вас видением вашего отца. Теперь вам придется какое-то время побыть пленником.

В промежутках между видеороликами вы можете снять с доски объявлений несколько вырезок. В конце концов Ребекка отыщет вас и освободит.

Глава XV — Where the dead lie (Там, где спят покойники)

Выходите через дверь, открытую Ребеккой. Осмотрите все прилегающие комнаты. Вы найдете: целебные зелья, патроны, карту кладбищенского лабиринта, и, что самое главное, третью часть дневника Флорентайна. Поднимитесь в гробницу, а затем выходите на свежий воздух.

Здесь придется действовать быстро (у входа вас караулят бандиты с красными глазками). Направляйтесь прямо через кладбище в сторону дома. Войдя во двор, сворачивайте направо — к трем пылающим оконным проемам. Поместите в каждый из них по тому дневника Флорентайна и смело проходите в открывшуюся дверь.

Глава XVI — The Gate (Врата)

{карта 6}

Миновав тоннель и пустырь, вы попадаете в Кладбищенский Лабиринт, в центре которого находится очередной Камень-телепортатор. К счастью, проходить весь лабиринт не обязательно. Надев маску в любой его части, вы моментально



телепортируетесь в Башню (4–5) (если только в этот момент вас не атакуют).

Увы, камень (4–6), который должен был перенести вас в Шеол (Sheol), не срабатывает, у вас нет Драконьего Меча, дающего права прохода в этот адский мир. Меч спрятан неподалеку — за порталом (4–7), добраться до которого можно, перепрыгнув через пропасть. Забрав меч, становитесь на Камень-телепортатор (4–6) и отправляйтесь в Шеол (Sheol).

Хранитель Бездны

Подойдя к арке, поговорите с Хранителем Бездны, а затем проходите.

В поисках мозгов

Попасть в Бездну вы можете только в одиночку, поскольку у Ребекки нет Зеленого Кристалла, необходимого для этого путешествия.

Едва вы выйдете из Арки, она поднимется высоко вверх, а это значит, что вам придется решать очередную головоломку.

Спуститесь по ступеням и обойдите круглую залу по периметру. Обратите внимание на четыре прохода, ведущие в глубину пещер. В конце концов вы обнаружите страшненькое устройство с отверстием посередине и свисающими проводами. Чтобы опустить колонну с Аркой, вам потребуется засунуть в эту мясорубку 16 мозгов.

Один из них лежит прямо перед устройством, а второй спрятан сзади. Еще 3 мозга разбросаны по периметру залы.

4 мозга спрятаны в глухих концах боковых пещер. Кроме того, в каждой из четырех пещер имеется двухэтажная зала с пульсирующим сердцем посередине. Три из этих залов скрывают по два мозга, а четвертый — только один.

После того, как вы засунете в отвратительно хлюпающее устройство последний мозг, вам придется уложить очередного демона. Осмотрите его труп и заберите "Scroll of Power of Dominion". Пройдя через Арку, вы видите Ребекку, борющуюся с Хранителем Бездны, нет... позвольте... с Флорентайном! Оказывается, она была его любовницей, причем довольно давно, а это значит, что милой Ребекке несколько сот лет. Мучимый ревностью, ваш герой не слушает никаких оправданий своей спутницы и очередной раз проходит через Арку.

Битва с самим собой

Поговорите настоящим Хранителем Бездны, запертым в столбе красного света. Вам необходимо отыскать и разбить все зеркала, причем так, чтобы в них не появилось ваше отражение (иначе вам придется сразиться с демонами собственного разума). Лучше всего подкрадываться к зеркалам из-за угла.

Двенадцать зеркал расположены в круговой пещере (в нее ведут два узких прохода), а четыре самых больших спрятаны в зале с широким входом. После того, как вы разобьете все шестнадцать, каменный трон опустится и вы сможете пройти в открывшуюся Арку.

На этот раз вы встретите Хоука. Он пожелает вам удачи и скажет, что будет ждать вас там, где решается судьба мира.

Глава XVII – Father of Lies (Отец Лжи)

Снова пройдите через арку. Она переместит вас в восьмиугольный зал. Как только вы ступите на его пол, Арка загорится и вы окажетесь в ловушке. Чтобы выбраться, вам потребуется решить восемь головоломок.

В каждой из восьми примыкающих к центральному залу комнат находится восьмиугольный циферблат. Чтобы открыть дверь, ведущую к соответствующей головоломке, дотроньтесь до закрывающего циферблат силового поля. После того, как загадка будет разгадана, поле пропадет, а верхний кружочек циферблата загорится красным светом.

Если обходить комнаты по часовой стрелке, то головоломки идут в следующем порядке:

1. Драгоценный тир

Выстрелите в стену, а затем просто расстреляйте все кристаллы-мишени.

2. Пять ладоней

Сдвиньте правую панель в верхнем ряду и левую — в нижнем. Дойдите до конца лабиринта и нажмите кнопку.

3. Направь шаровую молнию

Положения рукояток могут меняться. Вот один из вариантов: 4, 6, 7, 3, 3, 6, 2, 8, 1, 8, 1, 7. Другой вариант: 1, 1, 5, 1, 3, 6, 1, 8, 1, 8, 8, 7.

4. Зеркальный лабиринт

Чтобы найти панель с оранжевой ладонью, идите, все время держась правой стены. Возвращайтесь, соответственно, по левой.

5. Пересеки пол

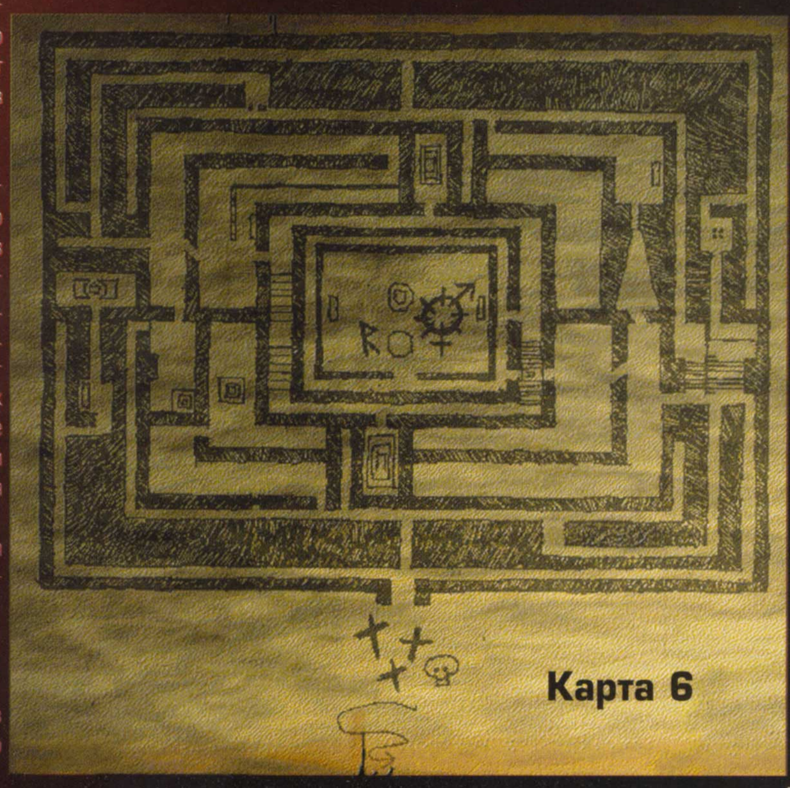
Встаньте у третьей слева темной плитки. Теперь сделайте три шага вперед, два влево, один вперед, два влево, два вперед и три вправо. Сдвиньте панель с оранжевой ладонью и бегите назад, на ходу стреляя в закрывающее проход силовое поле.

6. Найди путь

Чтобы пройти над морем лавы к келье с очередной оранжевой панелью, нажмите 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10 и 12 кнопки.

7. Стрельба по зеркалам

Вам необходимо расстрелять 4 пульсирующих зеркала. Три из них закрыты силовым полем. Расстреляв четвертое, вы откроете одно из трех предыдущих, и так далее. Весь лабиринт простреливается огненными шарами. Старайтесь не наступать на выступающие плиты пола. Опасные участки лучше


Карта 6

всего перепрыгивать. После расправы с зеркалами пройдите в дальний конец лабиринта и запрыгните на колонну.

8. Найди брешь

Верхний проход открывают рычаги 2, 3, 5 и 7, а нижний — 2, 5 и 6.

Чтобы успокоить пламя, вы должны погасить огоньки на всех восьми циферблатах. Поскольку циферблаты взаимосвязаны (1 с 5, 2 с 4, 3 с 6 4 с 1, 5 с 7, 6 с 2, 7 с 8, а 8 с 3), достаточно повернуть первый, второй, третий и седьмой.

Теперь вам придется уничтожить непонятное создание с огнеметом. Забирайте завоеванный свиток "Perdition Protection Scroll" и проходите через Арку.

Замок

Будьте осторожны, сразу же по прибытии на вас набросится несколько летучих ящеров, стреляющих огненными шарами. Пройдите по мосту и через ворота крепостной стены. Слева у стены спрятано два пузырька с зельем.

Пройдите в башню. Там, у корней знакомого дерева вы найдете флакон с целебным зельем.

Возвращайтесь к островку с Зеленой Полусферой. Здесь вам предстоит последний раз встретиться с Белайлом. Стрелять в него лучше всего, укрывшись за одним из оплавленных камей.

Идите к Полусфере и прикоснитесь к ней кинжалом Аэлфа.

Глава XVIII — Threads (Нити Судьбы)

В этой главе у вас будет много неприятных летающих противников, от которых совсем не стыдно убегать. Возьмите пузырек с целебным зельем. Миновав подземный проход, пересеките реку и пройдите по деревянному помосту. Пересеките поток по деревянному мосту и бегите к пещере. Убив двух загораживающих вход монстров, вы получите последние пузырьки с зельем. Теперь бегом через пещеру к Каменю-телепортатору. Сохраните игру и переходите к следующей главе.





Глава XIX — The Gathering (Встреча)

Если вы записали игру, то есть смысл попробовать разные варианты поведения, например, ударить Флорентайна мечом.

Глава XX — Devil take the Hindmost (Дьявол забирает последнего)

Теперь главное — скорость. Дом вокруг вас разваливается на части. Бегите в Парадный Холл, единственный выход находится там. Разумеется, все не так просто, за свободу вам придется сразиться. Вот здесь и пригодятся несколько сбереженных вами выстрелов из посоха Флорентайна и пузырьки с целебными зельями. Открывайте дверь и смотрите финальный ролик.



Василий Андреев

Курсор

Глаз — На это можно посмотреть.
Синий огонек — Не могу дотянуться, нужно подойти поближе.
Красный огонек — Это цель.
Зеленый огонек — Можно потрогать, открыть, включить.
Ладонь — Подождите.

Управление

Для вызова панели управления переведите курсор в левый верхний угол экрана.
CapsLock — Переключение режима бега.
A — Подпрыгнуть.
Z — Присесть.
Клавиши курсора — Движение.
< > — Шаг в сторону.
1 — 6 — Выбор оружия. Поместите лучшее оружие в первый ряд соответствующего раздела Inventory. После этого вы сможете быстро менять его при помощи клавиш 1–6.
Ctrl — Использование данного оружия.
PgUp/PgDn — Взгляд вверх/вниз.
Home/End — Нагнуться/Запрокинуть голову.
I — Вызов экрана inventory. Не забывайте время от времени возвращаться к Inventory и смотреть, не узнали ли вы чего-нибудь нового о своих находках, виденных местах или встреченных персонажах. (Внутри данного экрана клавиша U служит для использования выбранного предмета.)
C, V — Настройка палитры экрана.
Space — Загрузка последней сохраненной игры (после гибели персонажа).
H — Вызов подсказки.
M — Отключение текстур.
F1 — Изображение сжатого в руке оружия.
F2 — Субтитры.
F3 — Режим автоматического выбора предметов. Он позволяет сразу же увидеть, есть ли у вас все необходимое для решения данной загадки (нужный предмет появляется в правом нижнем углу экрана). Однако имейте в виду, что в некоторых ситуациях он не срабатывает и необходимый объект приходится выбирать вручную.
F5 — Переключение клавиш мыши.
F6 — Переключение разрешения экрана. Для того, чтобы установить разрешение экрана 640x400 и 640x480, вам необходимо обратиться к меню установок (но только после начала игры), а потом перезагрузить игру. Далее вы сможете устанавливать любое разрешение, нажимая клавишу F6.
F9 — Автоматическое сохранение игры.
F10 — Загрузка игры после автоматического сохранения.
Войдя в меню Movies, вы сможете еще раз посмотреть все видеофрагменты, в которых принимали участие.


ZОНА
ГЕЙМЕРА
ONLY AND FOREVER
PC

Carmageddon

Слишком много рождается!

Здесь нет людей — одни пешеходы
Здесь нет зверей — одни коровы
Неопознанный мыслитель

Кишки пешеходов на капоте и коровьи окорока под колесами авто... Carmageddon, выполненный на высочайшем техническом уровне и обладающий потрясающей играбельностью, также и поставил рекорд по жестокости. Никакая другая игра с ним не сравнится — ни Dungeon Keeper, где вы ведете орды нежити и нечисти против добронравных людишек, ни Blood и прочие современные 3D action, где в человеческий рост вздымаются кровавые фонтаны. Carmageddon слишком реалистичен, слишком откровенен, слишком здорово сделан, и жертвами здесь служат люди (а также и коровы, но в данном случае это уже не столь важно). В сущности, Carmageddon, хоть и отказавшись от предыстории как таковой, сумел воплотить собственную философскую концепцию, к детальному разбору которой я еще, вероятно, вернусь на страницах "Навигатора"...

Четырнадцать принципов, которые я выношу на суд взыскательной общественности, составлены не на основании одного лишь моего личного опыта, но также по итогам изучения и профильтровывания фанатских страниц на Web. Все четырнадцать адресованы на одиночную игру — на multiplayer Carmageddon выглядит дюже паршиво, играть можно только командами, а это, имхо, уже не совсем то, что надо.



■ "Взявшие меч - мечом погибнут." Евангелие от Матфея, 26:52

■ "Жизнь коротка, искусство долговечно." Гиппократ

Смею тешить себя надеждой, что какие-нибудь из них вам да пригодятся.

* * *

1. Выбор стартовой позиции в заезде — палка о двух концах. Находясь на одном из первых мест, получаешь шанс насадить на бампер того неврастеничного человечка, который отважился махнуть флажком, якобы символизируя начало ралли. Ошметки его тленной оболочки будут мгновенно оценены в 1000 кредитов — не так уж мало для начала. Но ежели посмотреть на это дело с другого конца палки, то, начиная последним, можешь бодать впередиедущие авто, что также имеет свою выгоду с финансовой точки зрения.

2. Другая двуконечная палка — падение с достойной вставания волос дыбом высоты. Нажимаешь Insert прежде, чем произойдет громогласный момент соприкосновения с поверхностью, и сразу же телепортируешься на дороге (и избегаешь трат на ремонт). Палец зависает над Insert, но в сей же момент червь алчности ввинчивается в ужаснувшийся затяжным падением мозг: а вдруг там, на дне, какие хорошие бонусы захованы? И хочется нажать, и покоя мысль о непересчитанных богатствах не дает. А ну как там непуганые стада пешеходов прохаживаются, беспечно ожидая своего могильщика?.. Короче, в итоге ты грудой металлолома бухаешься посередь какой-нибудь вшивой впадины, тратишь все наличные на ремонт, находишь какой-нибудь один самый завалящий бонус, с трудом отлавливаешь парочку худосочных коров и на исходе остающегося времени наконец-таки выбираешься на трассу, чтобы вскоре закончить свою жизнь под лозунгом "Время истекло". И лишь одно согревает твою душу: "Я все же попытался...".



■ "Только мертвые не возвращаются." Бертран Барер

3. Забыв про понятие "управление" и кометой врезаясь в ограждение, старайтесь подставляться под удар боком, правым либо левым. Есть такая вероятность, что вы лихо перевернетесь в воздухе и заработаете "Cunning Stunt Bonus".

4. Если вы сидите за рулем тяжелой и мощной тачки (бульдозер, полицейский броневичок или БМП) и сходите с ума от сознания собственной крутости, то можете испробовать следующий финт. Догоните какую-нибудь забытую Богом легковушку (мелкую и не особо скоростную), "прицепитесь" к ней в хвосте и, взяв заслуживающий доверия разгон, впечатайте ее в какое-нибудь строение или дерево. Для некоторых авто это оказывается смертельно, и пара тысяч за "Nice Shot" вам обеспечена.



■ "Слишком много рождается!" Фридрих Ницше

5. Бонус "Мгновенное торможение" действует также и в воздухе. Довольно забавно бывает, падая с эверестоподобной горы (ну, может чуть ниже), затормозить в воздухе и повертеться вокруг своей оси или, застыв в метре от земли, затем приобрести горизонтальное положение и упасть сразу на колеса, а не на крышу.

■ "По мне умереть в бою лучше, чем жить побежденным!" Буддийские сказания

6. Если вы недостаточно жестоки для того, чтобы давить живых людей, то мне вас жаль. Но и жалкие отщепенцы имеют свое зыбкое право на существование. Не можете коцать людей — что ж, ополчайтесь на роботов! Всего-то и надо — запустить игру с параметром командной строки "-GERMAN". Как известно, в Германии довольно жесткие законы относительно насилия в компьютерных играх, а потому SCi поневоле вынуждены были сделать такую опцию. Дабы вернуть людей в приличествующее им крове-плотское состояние, запустите игру с параметром "-SPAMFRITTER".

7. Для тех, кто считает любопытство не пороком, а средством вкусить побольше наслаждения от жизни, даю возможность обкусаться до умопосинения. Проще простого: чтобы посмотреть все бонусы в игре, переименуйте файл POWERUP.TXT в DPOWERUP.TXT.

8. Вы перевернулись. Вернуться в приличествующее уважающему себя автомобилю состояние околесной горизонтальности не удается. Надо жать Insert — но жалко денег. Что делать? Надо осмотреться. Включите внешнюю камеру и обозрите окрестности. Может статься, что вокруг носится какой-нибудь отморозок, выбирая траекторию для наиболее выгодного удара в ваш открытый для несанкционированных атак бок. В силу своего врожденного скудоумия он вряд ли подозревает о том, что, врезавшись в вас, он тем самым вас вернет в тот самое приличествующее состояние, а вы при этом сэкономите 1000 кредитов.

9. О-о-о, как обидно! Сей полет над мостом был столь красив!!!..... Человек — самовлюбленное животное стадного характера. Всякое свое достижение он хочет запечатлеть навеки и затем продемонстрировать друзьям, любовнице(ку) и маме с папой. В Carmageddon подобные инстинкты предусмотрены: в любой момент игры вы можете нажать SHIFT+D, и копия экрана сохранится на винте в поддиректории DATA в формате BMP. И тогда весь мир узнает о том, что вы... (см. третье предложение абзаца).

10. Демонстрируя, что и я, ваш коленопреклоненный слуга, отношусь к разряду третьего предложения, позволю себе выплеснуть на всенародное услыхание жалобу душевного характера. Иногда пешеходы на крышах, забыв о своем истинном предназначении (сами знаете, о каком), в испуге шарахаются от вашей милой автотачки, сбрасываются с крыш на землю и, естественно, разбиваются в лепешки, которые потом можно укатывать колесами сколь угодно долго — денег и времени они уже не принесут. Обидно, однако!

11. Поговорим о легких заработках. В начале заезда вы можете сделать фальстарт. Просто нажмите до упора педаль газа — и за это неслыханное достижение вас наградят 750-ю кредитами. Кайф, однако!

12. Если вы кувыркаетесь по асфальту или по свеженевыкошенному газону, а делать этого вам вовсе даже и не хочется, то — зажмите одновременно кнопки "Влево" и "Вправо". Тогда вы быстрее сможете взять управление в свои мозолистые, покрытые коростой пешеходьей крови руки.

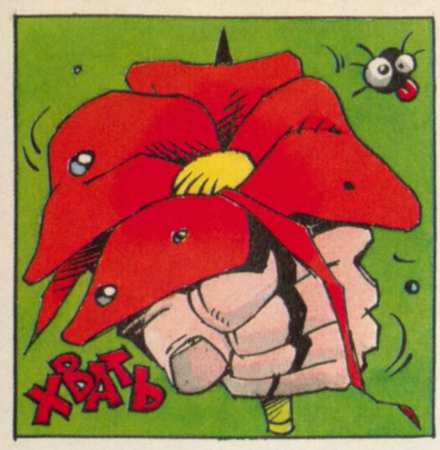
13. Некто по имени Гоголь (Н.В.) как-то давно накарябал бессмертный шедевр литературного гения — "Мертвые души". И был там некто по имени Плюшкин. Весьма правдоподобный образ, надо сказать... Если вы чувствуете дух Плюшкина в своем сердце и плюшкоподобная кровь будоражит ваши вены, то вряд ли вам нравится то, что машины соперников приканчивают слишком много "ваших" пешеходов (и плевать, что этих пешеходов полтыщи — все мое!!!). Думается, известие о том, что сие пакостное недоразумение легко исправимо, вас порадует. Просто нажмите серый минус на Numpad. Названное незамысловатое действие приведет к немедленному исчезновению всех пешеходов, и вражьи авто окажутся ни с чем. Когда угроза схлынет — жмите вновь на серый минус! И вот и он. Ваш любимый 5X Bonus.

14. Полицейские машины не бессмертны, хотя и живучи, как стадо котов. Если подолбить их хорошенько — небеса обетованные их радостно встретят. Долбление того стоит: за каждого урезоненного копа вам презентуется 36000 с копейками кредитов. Что спорить — игра стоит свеч под капотом!

Геймер

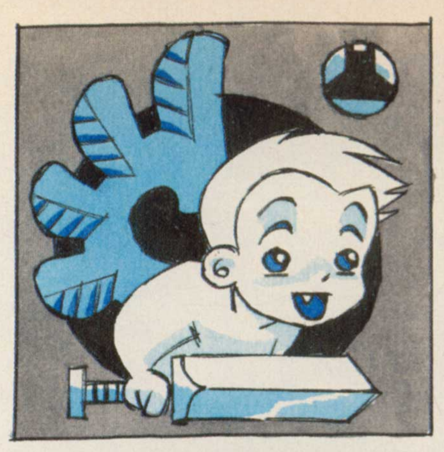


■ "Сатана улыбается и говорит, что ему бы это понравилось - ведь многие монашки - очень симпатичные девушки с чудесными ногами." Антон Шандор ЛаВей



Мы ДЕМОНОЛОГИ

В наши дни эта наука приобрела прикладное значение.



Этот цветок тебе, 10-16

Система "Коцит"

Мы знаем имена всех архидемонов, но, в целях безопасности, не знаем имен друг друга ...

... это на тот случай, если демон завладеет телом одного из нас.

Эй, голубки, хватит ворковать. Мы здесь на работе.

Лучше посмотри вон туда. Кто это по твоему?

Да, вроде наш...

Нет, стойте! Это не наш! Это один из них!

Демоны очень опасны, ...

... умеют великолепно маскироваться, ...



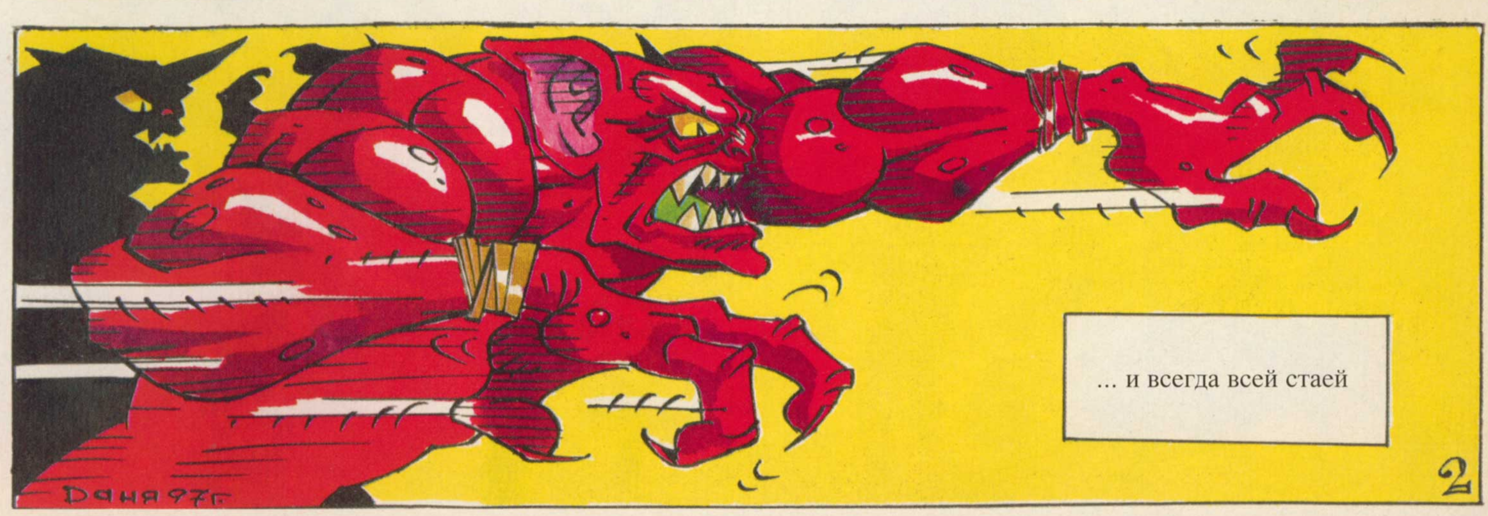


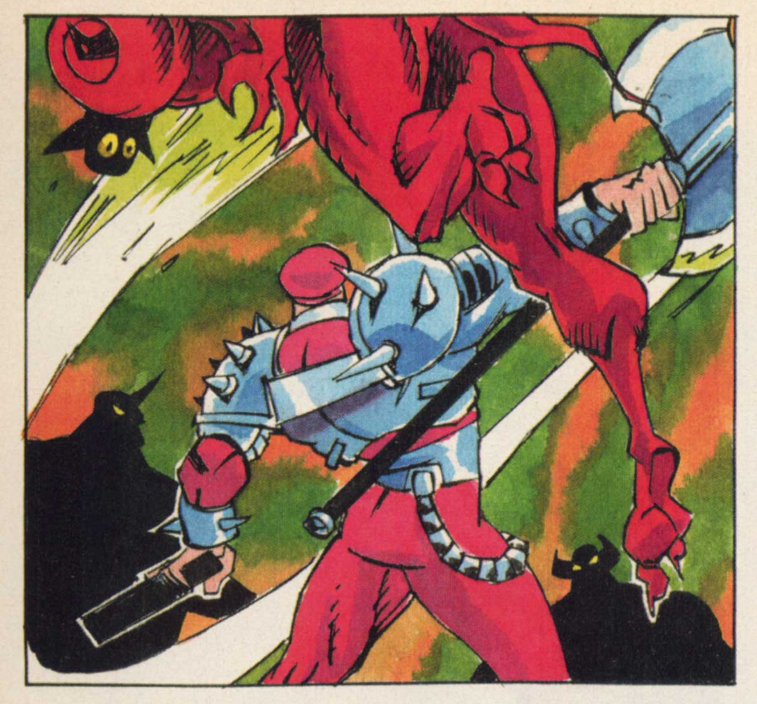
ПИП

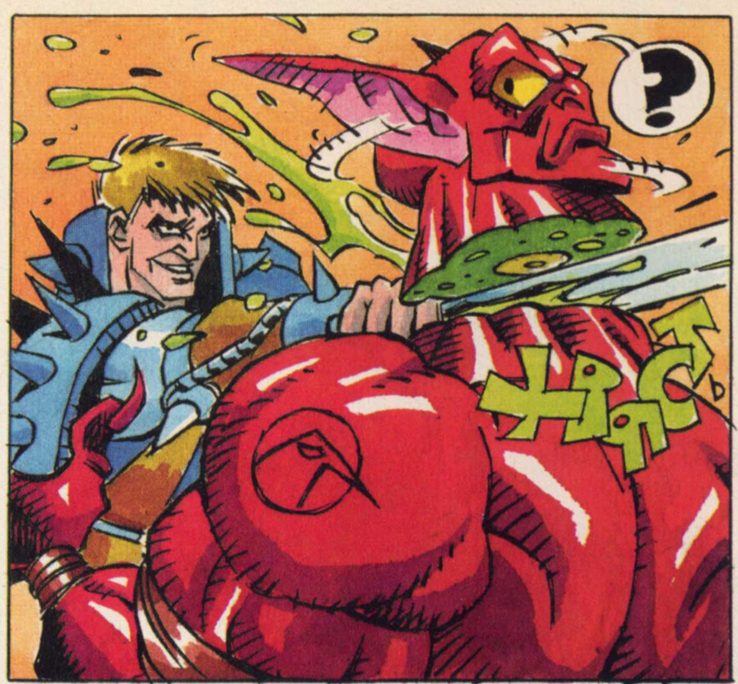
ПИП

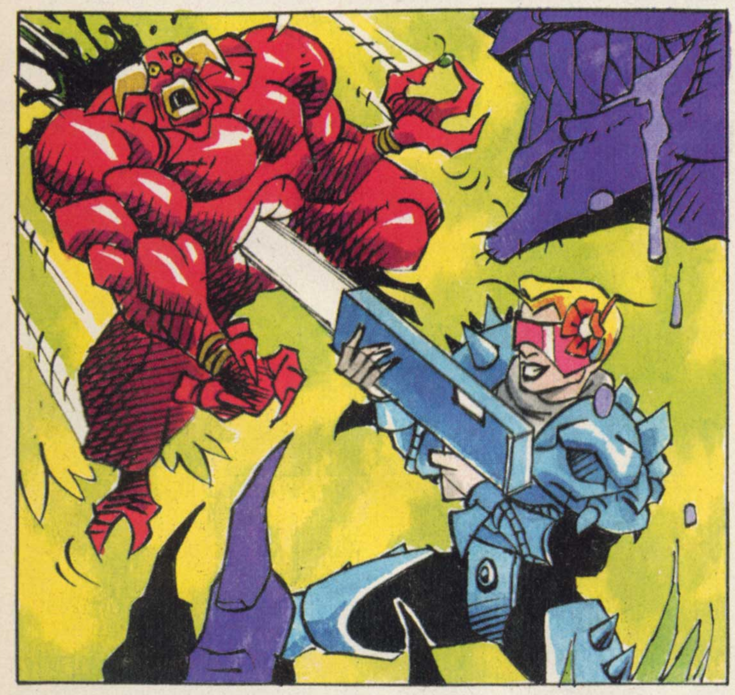
... нападают стремительно ...

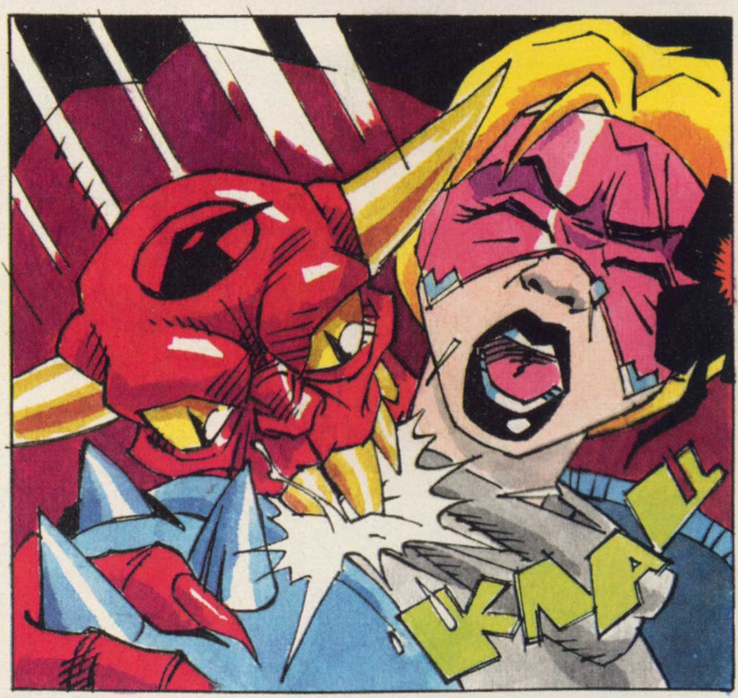
ПИП






?
ХРЯСТЬ




КЛАЦ


10-16, осторожно!


3.


Эй, 10-16, ты тут как?
Иногда у нас происходят несчастные случаи.


Что вы стоите?! Стреляйте в меня!!!


Бывает, что кто-то погибает, ...
Как скажешь
ПИФ ПАФ


... а мы даже не знали их настоящих имен, ...
Эта 3 рубля 50 копеек, эта 4 рубля ровно, а за эту голову и 2 рублей не дадут.


У нас голов, в общей сложности, на 70-80 рублей, так что до весны дотянем
... но их лица навсегда останутся с нами.
Конец

HUMOR

Жаргон менеджеров по продаже компьютеров

Новый — отличается от предыдущей модели цветом
Совершенно новый — детали не подходят к предыдущей модели
Эксклюзивный — импортированный
Непревзойденный — почти так же хорош, как у конкурентов
Прост конструктивно — производители сэкономили на чем только смогли
Безотказный — настройка не предусмотрена
Продвинутый дизайн — нечто непонятное рекламному агентству
И вот, наконец, он здесь! — авральная сборка, никто вообще ничего не знал о его появлении
Проверен в полевых условиях — у производителя не хватило тестировочного оборудования
Высокоточный — при сборке не осталось лишних деталей
Только прямые продажи — у завода возникли проблемы с магазинами
Годы кропотливого поиска — наконец-то они получили работающий образец
Революционный — отличается от тех, что у конкурентов
Это прорыв — наконец-то мы поняли, как его продавать
Технология будущего — другим способом невозможно объяснить, почему он так выглядит
Отличительный — непохожий по форме и цвету на остальных
Не требующий ухода — ломается раз и навсегда
Усовершенствованный — недостатки предыдущей модели были учтены и мы надеемся, что...
Ручной сборки — главный конвейер обломался
Прошел полное тестирование — проработает в течение гарантийного срока
Соответствует всем стандартам — *нашим* стандартам, не вашим
Солидный — неподъемный
Высоконадежный — наверняка проработает до момента продажи
Новое поколение — старый дизайн был неудачным, может, этот сработает?
Армейские комплектующие — состоялась выгодная сделка на государственном аукционе
Беспрецедентная производительность — все, что мы выпустили прежде, *так* не работало
Удовлетворение гарантировано — это касается продавца в момент пробития вами чека
Микропроцессорное управление — эта штука способна на вещи, которые мы не в состоянии объяснить

Основные десять причин, почему компьютеры лучше бой- или герл-френдов

✓ После того, как вы с ними закончили — их можно выключить.
✓ Они никогда не скажут: "Как разболелась голова... Оставь меня в покое."
✓ Вы всегда можете высказать им все, что взбредет в голову, — и они вас выслушают.
✓ Вы всегда можете запрограммировать их таким образом, что они будут в ответ говорить то, что вам хочется слышать.
✓ Они никогда не бывают слишком уставшими.
✓ Если вы вернетесь домой в три утра, они никогда не спросят, где вы были.
✓ Они никогда не мнут постель и тянут на себя все одеяло.
✓ Они не едят (не считая флоппи-дисков).
✓ Они помнят все, что вам хочется, чтобы они помнили, и забывают все, что вам хочется, чтобы они забыли.
✓ Они никогда не жалуются, что вы не бываете нигде вместе.

Основные десять причин, почему бой- или герл-френды лучше компьютеров

✓ Для того, чтобы с ними пообщаться, вам не нужен пароль.
✓ Они не выключаются с исчезновением напряжения в сети.
✓ Компьютер затащить в постель не так уж и просто.
✓ Отправляясь отдыхать с ним/ней на природу, вам не нужно тащить с собой дизель-генератор.
✓ Компьютер не в состоянии оценить рассказанный вами анекдот.
✓ Вас не поймут, если вы пойдете с компьютером в кино.
✓ Если в общении с компьютером вы допускаете грамматические ошибки, то получаете массу противных сообщений в ответ.
✓ Компьютер не в состоянии потереть спину.
✓ Вы не можете согреть замерзающие ступни о компьютер (ну ладно — можете, но вот визга при этом вы точно не услышите!).
✓ Вы не можете заниматься сексом с компьютером (теоретически — можете, но подстерегающие вас опасности...).

Остров инженеров *(анекдот)*

Инженер впервые в жизни отправился в круиз по Карибскому морю. Воистину это было незабываемое приключение. Увы, оно оказалось скоротечным. Ураган налетел внезапно, корабль пошел ко дну еще быстрее.

Он очнулся на песчаном берегу острова, рядом не было ни одной живой души. Ни людей, ни каких-либо припасов, ничего. После непродолжительных поисков он обнаружил кокосовые орехи и бананы. Не поддаваясь нахлынувшему отчаянию, он взял себя в руки и приказал себе выжить. В течение следующих четырех месяцев он ел бананы, пил кокосовый сок и осматривал горизонт в поисках судна, спешащего ему на выручку.

Как-то утром он лежал на берегу, почесывая бороду и озирая морскую даль. Краем глаза он уловил нарушение окружавшей его безмятежной гармонии. Боже, неужели корабль? Нет, из-за скалы вдалеке вышла шлюпка. И в ней оказалась самая прекрасная женщина, которую ему когда-либо доводилось видеть. Ну, если не когда-либо, то за четыре последних месяца — это уж точно. Высокого роста, с прекрасным загаром; легкий морской бриз, играя прядями светлых волос, придавал ее облику оттенок ирреальности. Она не могла не заметить его, прыгающего на песке и орущего изо

всех сил с целью привлечь к себе внимание. Вскоре они встретились.

Все еще не веря своим глазам, он спросил: "Откуда ты взялась? Как ты сюда попала?"

Она ответила: "Я приплыла с другой стороны острова. Я оказалась здесь после того, как затонул мой корабль."

"Поразительно", — произнес он. — "Никак не думал, что кто–то еще спасся. Сколько вас? Где вы взяли лодку? Повезло же вам — ее, должно быть, выбросило на берег вместе с вами!"

"Никого, кроме меня", — сказала женщина. — "И лодку не выбросило, ничего не выбросило."

"Интересно", — сказал мужчина, — "а откуда же тогда взялась лодка?"

"Я смастерила ее из того материала, что мне удалось обнаружить на острове", — ответила женщина. — "Весла сделаны из веток резинового дерева, а на борта и киль пошел эвкалипт."

"Постой, постой", — перебил ее он. — "А как же орудия труда, инструменты — они откуда появились?"

"Их я тоже сделала", — повела плечами она. — "На южной стороне острова есть выход на поверхность рудной породы. Я обнаружила, что, раскалив ее до нужной температуры в печи, я могу получить вполне полноценное железо. Из него я сделала простейшие инструменты, а дальше все было просто. И хватит об этом. Где ты живешь?"

Ему ничего не оставалось, как признаться, что он проводит ночи на берегу.

"Хорошо, в таком случае — поплыли ко мне", — предложила она. И они сели в ее лодку и направились на ее сторону острова.

Женщина без особых усилий пригнала лодку к небольшому причалу, откуда можно было пройти к ее жилищу. Она привязала лодку аккуратно сплетенной веревкой из конопли. Они прошли по мощеной камнем дорожке мимо пальмового дерева к живописному бунгало, раскрашенному белой и синей краской.

"Не так, чтобы очень", — обмолвилась она, — "но я зову это домом. Присядь, пожалуйста, я принесу чего–нибудь выпить?"

"Нет", — сказал мужчина, — "еще один кокосовый сок, и я не уверен, что мой живот это стерпит."

"Ну почему же кокосовый сок", — ответила она. — "У меня есть перегонный куб. Как насчет стаканчика виски?"

Он утвердительно кивнул, тщетно пытаясь скрыть удивление, и они присели продолжить разговор на ее тахту.

Прошло немного времени, и они поведали друг другу свои истории, после чего женщина спросила: "Послушай, ты всегда носил бороду?"

"Да нет", — ответил он. — "Я брился начисто всю свою жизнь. Даже во время круиза."

"Прекрасно, если ты захочешь побриться — поднимись по лестнице наверх в спальню, в ванной висит шкафчик, где ты найдешь все необходимое."

Он не стал задавать глупые вопросы и поднялся в ванную, где обнаружил бритву с костяной ручкой, к которой на шарнирном соединении были прикреплены две отточенные раковины. Мужчина побрился, принял душ и спустился обратно.

"Ты выглядишь потрясающе", — сказала женщина. — "Я поднимусь наверх — пора переодеться во что–нибудь более удобное." Так она и сделала.

А мужчина вернулся к своему виски. Прошло немного времени, и женщина вернулась.

Она благоухала нежным цветочным ароматом, будучи одетой в стратегически расположенные фиговые листья.

"Признайся", — произнесла она, — "мы оба провели на этом острове четыре месяца, лишенные радости человеческого общения. Ты понимаешь, что я имею ввиду. Было ли тебе одиноко, было ли что–нибудь такое, чего тебе действительно не хватало? Что–то, в чем нуждаются и мужчины, и женщины. Нечто, что здорово было бы получить прямо сейчас?"

"Да, было", — ответил мужчина, передвинувшись к ней поближе, остановив на ней ласковый взгляд. "Скажи мне... А нет ли у тебя здесь, случаем, выхода в Интернет?"

Предсказания развития компьютерной игровой индустрии

на II половину 1997 г. — I половину 1998 г. прорицателя Бредамуса Сиукобылиуса.

Остерегайтесь подделок!

Июль.

Игровая индустрия оплакивает первую смерть, связанную с выпуском нового типа джойстика с усиленной обратной связью. Юный Люпин Снодграсс игрался в Virtual Mortal Fighter VII, когда после проведения соперником удара "перерубание шеи теленка топором" он был подхвачен высокотехничным периферийным устройством, неожиданно резко отреагировавшим на движение противника, и вышвырнут из окна родительских апартаментов на 27 этаже. Индустрия, впрочем, быстро утешилась, удовлетворив возросший спрос на портативные парашюты.

Август.

На смену 3D видеокартам пришли 4D. Мощный прорыв в моделировании временных процессов позволил сконструировать микросхему, способную возвращать запущенный на PC "софт" в прошедшее время. Новинка мгновенно нашла применение в играх. Теперь игрок может "вернуть" неудачный ход, отослав программу назад к точке, после которой этот ход был сделан. Скептически настроенные наблюдатели тут же заявили, что сама идея переноса программного обеспечения в прошлое не обладает новизной. В конце концов, когда на свет появилась Windows 95, она отослала операционную систему PC туда, где Macintosh находился еще в 1985 году.

Сентябрь.

Компания Microsoft объявила о выпуске DirectX 7.0. Вскоре поступили сообщения о том, что неизбежным результатом инсталлирования новых драйверов является заполнение экрана мутными зелеными линиями, которые пропадают только после полного удаления DirectX 7.0. из системы.

В пресс–релизе, выпущенном Microsoft по этому поводу, отмечается, что "несмотря на то, что наличие зеленых линий имеет место быть, появление последних вызвано работой наиболее эффективных из когда–либо существовавших драйверов, способных оптимальным образом использовать ресурсы системы".

Для погашения волны всеобщего негодования специалисты Microsoft разработали методику устранения нежелательного эффекта. Если пользователь прикро-

ет оба глаза, наклонит голову под углом в 45 градусов и начнет быстро моргать, то, в большинстве случаев, он сможет различить нечеткое, но правильное изображение. Microsoft надеется, что с помощью этой методики играющим пользователям удастся дотянуть до планируемого на конец 1999 года релиза версии DirectX 8.0.

Октябрь.

Государственная Дума России приняла в первом чтении закон "О компьютерных играх и их производстве в России". В законе сообщается о создании нового органа администрации президента — Комиссия по компьютерным играм, основная задача которой — упорядочение отечественного игрового бизнеса. Все игры, выпущенные в России начиная с 1-го января текущего года, подлежат обязательной регистрации и сертификации в Комиссии. Для проведения сертификации компаниям-производителям предлагается передать в распоряжение Комиссии не менее 200 экземпляров выпущенных ими игр. Решение о полезности игры будет принято только после того, как в нее поиграет не менее 60 процентов депутатского корпуса. Наиболее интересные разделы нового закона — "О праве депутатов играть в компьютерные игры" и "О запрете прессе освещать реализацию депутатами своего права играть в компьютерные игры".

Ноябрь.

Сид Мейер объявил о начале работ над новым стратегическим проектом, в котором игроку предлагается перевоплотиться в атом водорода и провести смоделированную вселенную от большого взрыва до финальной тепловой смерти. Журналистам были показаны впечатляющие screen-shots из запланированной на 3-й квартал 1998 года игры, которая, как ожидается, будет совместима с большинством эмуляторов Sinclair Spectrum.

Декабрь.

Впечатляющие отзывы получены пожелавшей остаться неизвестной фирмой- производителем распространяемой исключительно по подписке отечественной игры "Босс в законе". Игра представляет собой смесь RPG с трехмерным файтингом и элементами виртуального тира с сюжетом, взятым из жизни нашего народа. Имеется четыре уровня сложности — продавец наркотиков, рэкетир, киллер и босс-в-законе. Игровой комплект состоит их четырех дисков. На первом находится собственно игра. На втором — интерактивный "Уголовный кодекс РФ", а также видеофрагменты последних нашумевших процессов. Третий диск содержит обширную энциклопедию холодного и "горячего" оружия, игру в игре "Подрывник-затейник", последнюю версию электронного справочника "Who is Who — Новые русские" с точными адресами и указанием реальных доходов, а также подробную карту Москвы с указанием оптимальных секторов обстрела и расположения милицейских постов и отделений. Четвертый диск выполнен в новейшем формате DVD, что позволило разместить на нем несколько классических фильмов, с том числе классический "Крестный отец". Ввиду неудовлетворенного спроса Фирма решила напечатать дополнительный подарочный тираж. Шикарная коробка нового издания будет обтянута в татуированную кожу японских якудза.

Январь.

В попытке вызвать бурный рост продаж игр серии Voyeur третья часть — "Voyeur 3: На Этот Раз Мы Не Только Смотрим" укомплектована уникальным периферийным устройством, которое, будучи закрепленным вокруг соответствующей генитальной области игрока, позволяет последнему "погрузиться в игру с невиданной прежде степенью интерактивности". Расчетливо адресованный молодым представителям сильного пола релиз оказался фатальным. В первой партии игровых комплектов, поступившей из США в Великобританию, переключатель сетевого напряжения был ошибочно предустановлен на 115 вольт вместо принятого в Англии 230. Представитель фирмы Philips Media в обращении к родным и близким жертв не нашел ничего лучшего, как заявить: "По крайней мере, они умерли с потрясающей улыбкой на лицах."

Февраль.

В отчаянной попытке опередить конкурентов Electronic Arts выпускает Gorodki '98. В игре предусмотрено проведение соревнований на более чем 20 виртуальных аренах, прототипами которых послужили площадки Москвы, Питера и Нижнего Новгорода. Отмечен резкий всплеск интереса к городошному спорту в Сиэтле и Анадыре. Двенадцать других компаний заявили о намерении выпустить симуляторы городков не позднее Дня Независимости. К сожалению, при переводе документации на английский язык не удалось в полной мере сохранить местный колорит. Выражения типа "бабушка в окошко дулю тычет" так и остались только в русской версии продукта.

Март.

Сид Мейер объявил, что ввиду наличия неразрешимых разногласий с большинством авторов эмуляторов Sinclair Spectrum он вынужден прекратить работу над симулятором вселенной. Вместо него он начинает разработку новой впечатляющей стратегической игры, в которой будут использованы последние достижения теорий искусственного интеллекта и нейронных сетей, а также — инновационный пользовательский интерфейс. Последний будет состоять из ручки и листа бумаги, на котором два человека смогут поочередно ставить в узлах некоторой решетки знаки "О" и "X", добиваясь их удачного взаимного расположения.

Сид надеется успеть выпустить этот продукт "не позднее начала нового тысячелетия".

Апрель.

Thrustmaster выпускает новейшую модель знаменитого джойстика — F37 Combat Pro Deluxe XL. В ответ на замечание о том, что для того, чтобы использовать все имеющиеся на устройстве кнопки и трекболы, пользователь должен иметь на каждой из рук не менее 8 пальцев, некоторые из которых должны обладать способностью загибаться назад на угол 90 градусов и более, представитель Thrustmaster заметил, что они "никогда и не скрывали, что некоторая часть их продукции адресована элитной группе игроков".

Май.

Sierra выпускает Phantasmagoria 3. Игра содержит большой объем видеоматериала, снятого с применением новейшей техники Голливуда и привлечением ранее не известных широкой публике актеров. Утверждения критиков о том, что "игра затянута и ей недостает играбельности" с жаром опровергаются руководством компании. "Мы считаем", — заявил представитель Sierra журналистам, — "что основной момент в игре заключается в обнаружении мгновения, после которого курсор становится активным. Могу подсказать, это происходит приблизительно в середине игры, вскоре после установки в CD-ROM семнадцатого диска."

Июнь.

Компания id Software выпускает "Quake 3: Квакануться и Забыться" как shareware. Сеть Интернет испытывает непомерные нагрузки и разрушается навсегда в тот момент, когда миллионы пользователей пытаются скачать из нее игру. Крушение Интернет приводит к резкому повышению производительности труда — лишенные ежедневной порции порнушки и завлекательных обзоров онлайнового Games Domain пользователи в отчаянии возвращаются к работе. Глобальный рост производства неизбежно ведет к новому историческому периоду всеобщего процветания и благоденствия.

Материалы подготовлены Игорем Бойко



Ждите в сентябре новую приключенскую игру
Дело
о похищении
Слона ...
Братья
Пилоты
1С
GAMOS
Pilot
© Фирма "1С", 1997
© Компания "Gamos", 1997
© Студия "Пилот", 1997







Приветствую всех!

Как и следовало ожидать, к очередному номеру набралось несколько проблемных вопросов, на которые стоит потратить ваше драгоценное внимание и мое драгоценное время в рамках рубрики Почты. Новых идей проявилось не так уж и много — народ в основном высказывался по поводу тех, которые были вынесены на обсуждение в четвертом номере. Кое-какие выводы по итогам ваших высказываний у нас сформировались, и в следующем номере мы готовимся внедрить целую серию нововведений.

Как и следовало ожидать, объявилось несколько спорных вопросов, вызвавших всеобщее желание высказаться; как и следовало ожидать, среди них превалировали два пункта: необходимость интервью как таковых и необходимость комиксов, опять же как таковых. Следует также ожидать (вам не кажется, что меня зациклило на этой фразе? если кажется, то вы совершенно правы — зациклило), что массу вопросов вызовет отсутствие кроссворда/викторины/анкеты.

Об всем об этом и поговорим.

Интервью

"По поводу интервью — они, безусловно, нужны. Мне кажется, всем будет интересно побольше узнать о компаниях, выпускающих игры, о их проектах на будущее, о людях, делающих игры."

Сергей Баслаковский

"Что касается рубрик в журнале, то интервью я, к примеру, не очень люблю, так, глазками повожу по буквам, да и перелистываю".

Дмитрий Фатуев

"Разделы выбраны нормально, вот только раздел Interview я бы сократил до 1-2-х страниц: ведь какое мне дело, как рядовому геймеру, что Имярек такой-то перешел оттуда туда-то? (...) Главное ведь — какие игры будет выпускать этот самый Имярек на новом месте, а не его личные амбиции и проблемы."

Сергей Ф.

Любой журнал (российский, зарубежный) считает за большую удачу, если удается взять интервью у лидера игрового проекта, у предводителя известной игровой компании. И любой журнал чувствует себя на седьмом небе от счастья, просветив любознательного читателя по поводу неисповедимых путей Имярека такого-то, который перешел на фирму такую-то, чтобы полнее проявить себя на творческом полигоне игроделанья.

Собственно, за рубежом помещение подобных интервью престижно и пользуется горячим одобрением читающей публики. У нас же, как показывает подавляющее большинство ваших писем, ситуация прямо противоположная. Из десяти писем два-три содержат полностью отрицательный взгляд на интервью как таковые, в четырех-пяти письмах признается необходимость интервью — но в ограниченных количествах (1-3 страницы), и лишь единицы воспринимают интервью "на урррa!" и требуют увеличения отводимого под "разговоры на высшем уровне" пространства.

В данном номере содержится три различных варианта интервью. Первый вариант — разговор с Олегом Кожуховым, генеральным директором компании "Амбер" (стр.58-59), где рассказывается о направлениях деятельности компании и разрабатываемой на ней игре — "Лиат". Второй — беседа с Ильей Браиловским, руководителем "Перун", где речь ведется исключительно о стратегии "Наследие Ярослава" (стр.60-61). И последний вариант — preview по Blade, где фрагменты интервью встроены в текст статьи (стр.40-43). И чем мудрствовать лукаво, я просто обращусь к вам с вопросом: какой из трех вариантов вам предпочтительнее? А может, у вас будут и еще какие предложения в эту область?

Комикс

"По-моему, не нужен комикс в журнале, ведь почти все мы выросли из возраста, когда их читают."

Алексей (13 лет)

"Комикс — фишка, одна их тех, которые придают журналу лицо. Лично я затащился. Только как-то он больно коротко — я бы сделал его страниц на восемь-десять (но не больше)".

Евгений Фидоренко

"Комикс — это классно, но, во-первых, для комикса он слишком круто нарисован, во-вторых, сюжет тупой".

из беседы с Леонидом Климовым-Свиридовым

Опять же — полярные мнения. Черное, белое и критиканский нейтралитет плюса/минуса посередине. А венцом всему обозначается совершенно феноменальный момент: чем меньший путь прошел человек со дня своего появления на свет до состояния текущего существования, тем меньше ему нравится комикс. Хотя, надо сказать, попытка Алексея "читать" комикс — это уже экзотика (без обид!). Комикс не "читают", его "смотрят". И им любуются в меру собственного кайфа.

Придать журналу лицо мы можем и другими способами. Сюжет — вещь преходящая, всегда можно сделать круче (хотя и этот был, имхо, неплохой). Чрезмерная круто-нарисованность — а что, надо рисовать неточенным карандашом в порывах жизнеозлобительского настроения?.. Оформилась дилемма, и я выношу ее на суд вашего праведного мнения без купюр моего собственного. Принимаются любые соображения по поводу.

Кроссворд и Викторина

"Со всей ответственностью предлагаю разделить призы [за кроссворд и викторину] на тех, кто "юзает" Internet'ом и FIDO, и на добрых руко-ручко-писак. Конечно, я понимаю, что двойная трата для вас накладна, но можно уменьшить призы. А для того, чтобы не оказалось двух одинаковых писем на вашем e-mail и а/я, можно, например, на Internet и FIDO поставить потолок 5 дней от официального выхода журнала, а все остальное — на почту. Тут письма, конечно, будут иметь преимущество во времени подготовки, но зато интернетчики будут иметь огромную базу для поиска нужных ответов, тут вам и Usenet."

Александр Усачев

Отлистав номер на сто девяностые страницы, недоуменно протерев глаза, померив температуру на предмет ее переваливания за рубеж 39 градусов и проконсультировавшись по телефону со своим семейным психиатром (который констатировал вашу здоровистость на два порядка выше уровня среднестатистического быка), вы могли убедиться, что Кроссворда и Викторины в этом номере нет, одни ответы. "Геймер не успел наваять?", "У Геймера иссякли незаданные вопросцы?". Наоборот — соответственно, ваять не собирался и скопилось выше крыши. Просто я окончательно пришел к выводу, что кроссворды-викторины — это слишком банально, да и не получается сделать удобоваримую систему определения выигрышных ответов.

Судите сами. E-mail и FIDO — учитывается дата прихода ответа. Почта — учитывается дата отправки, проставленная на штемпелеванной печати. Все здорово, но в Москве журнал всегда появляется раньше, чем, допустим, на Украине. И если ты не москвич, то твои шансы на получение приза автоматически снижаются, как бы круто ты в играх не разбирался. Александр Усачев, отрывок из письма которого вы прочли, попытался предложить достаточно хитрую "двойственную" систему — я минут десять въезжал. Но опять же: у москвича, отправляющего письмо по почте, преимущество над, скажем, жителем Владивостока или Нижнего Тагила, использующего аналогичный способ отправки. Можно, конечно, проводить розыгрыш, как мы решили сделать по квестам четвертого номера (тут была безвыходная ситуация, потому как нас попросту завалили ответами!). Но мне кажется несправедливым, если человек, решивший Кроссворд за час (а такие есть — и по второму, и по четвертому номеру), не получит ничего, потому как случай решил в пользу того, кто осиливал Кроссворд в течение трех недель и успел прислать решение под самое закрытие номера.

Итог таков. В шестом номере я, скорее всего, верну Кроссворд, но уже без призов и в гораздо более доступной для отгадывания форме. Готов публиковать имена первых приславших ответы. Разгадывайте, сколько душе угодно!

И — со следующего номера мы вводим нечто новое, что, по идее, должно подменить собою всякую викторину в любых ее формах и проявлениях. После долгих споров была принята идея, предложенная Денисом Чекаловым. На страницах журнала разворачивается переходящий из номера в номер интерактивный рассказ. Интерактивный — так как его развитие будет во многом определяться читателями, то есть вами. И будет существовать призовая система, которая позволит выиграть любому, если его ответ придет хотя бы дней за пять до подписания следующего номера в печать. Что касается призов, то их планируется целая серия — хотя вот это уже зависит не от меня, а от компаний, которые будут готовы эти самые призы предоставить. В общем, ждите следующего номера и смотрите, что у нас из всего этого получится. Может, и ничего. :(((

Уникальное письмо

[автор письма более-менее положительно отзывается о руководстве по Magic The Gathering, высказывает одобрение статье Blood vs. Shadow Warrior; далее следует:]

"Плохо: все остальное — рутина, уровень Game Land & SBG-журнал, вы что, под копирку их пишите, но это не значит начать вам опускаться до дебильного юмора Game.exe?

Очень плохо — статья "Outlaws", я понимаю, Romero — это имя, но дураку ясно, что напишет он хвалебную оду."

П.Лощилов

Совершенно бесподобное послание. На сравнительно небольшом отрезке текста опущены, перечисляя по порядку, "Навигатор", "Страна игр", "SBG Magazine" и "Game.exe", а напоследок и Ромеро, — наверное, чтобы всем четверым не обидно было. Класс!..

Идеи

Как я уже упоминал, особых прибавлений не наблюдается. Случались невыполнимые идеи (например, выпускать журнал с компактом — оно бы, конечно, здорово, но стоимость журнала при этом резко возрастет). Было кое-что из того, что мы уже и без того запланировали на следующий номер. Хотелось бы обратить ваше внимание лишь на одну идейку, высказанную **Александром Дроздовым**:

"Предлагаю создать раздел — хит-парад. Хит-парад редакции vs. Хит-парада читателей".

Звучит неплохо. А вот реализуемость — нулевая, так как если редакция-то хит-парад при желании составит, то вот за читателей (то бишь за вас, этот номер читающих) я бы уже не ручался. Ну, придет 10–15 писем, содержащих две-три игры каждое... Однако — своя сермяжная правда в хит-парадировании текущих игровых новинок присутствует. И, вероятно, у кого-то родится концепция, как бы это можно было воплотить в жизнь.

Дискуссия по поводу Меня: сводки с передовой

Однако же не оскудевает интерес народных масс к моей персоне — так и сыпятся предложения что-нибудь такое со мной сделать. Привожу три особо ярких высказывания.

"Ребята, если вы так любите своего Геймера, то предлагаю к статье по какой-нибудь игре его морду облачать в доспехи, скафандр, тунику, шлем (и т.д. и т.п.), т.е. по смыслу игры."

П.Лощилов

"Морда в шлеме" — это я еще себе себя представить могу. С трудом. Но в скафандре, или, того, паче, в тунике/доспехах... ???

"Мне не нравится Геймер, этот большой занудный дядька (...). Его монологи скучны, а его мнения никого не интересуют. По-моему, вместо этого уродца надо сделать красивого робота".

Денис Понарин

Блеск. Отсылаю тебя, дружище, ко второй странице, где приведена реклама компании "Амбер" по Dominion. Вообрази себе, что изображенный на ней танкомонстр — роботизированный Геймер, и любуйся себе на радость! :-)))

"И еще я сильно сомневаюсь, что Геймер один такой виртуальный, надо найти ему друга или подружку."

Iuan Kurohtin

Ага, например красивого робота очаровательной женофигурной наружности. Во всяком случае, это, имхо, будет оригинально.

Жду новых предложений. Ваш преданный бесподружистый робот в доспешистой морде — Геймер. Размашистая подпись и титры на фоне лунного заката.

О прочем

Предупреждая те вопросы, которые могут посыпаться на редакцию в дальнейшем, позволю себе наглость дать ответы заблаговременно, как бы в форме FAQ, каковые часты на Интернет.

Почему исчезла Анкета?

Изжила себя. Хотя бы по той причине, что на каждый номер ставить одну и ту же анкету — глупо, а каждый раз придумывать в корне новую — нереально. Только не воспринимайте это как если бы мы больше не нуждались в ваших письмах! Наоборот — всегда рады и ждем с нетерпением!..

Почему не публикуются письма целиком — одни лишь отрывки?

В последнее время не было писем, которые бы стоило помещать в полном объеме. Собственно, это одна из причин того, что мы убрали анкету — она приводила к стандартизации писем, так что интересные фрагменты приходилось отыскивать.

Почему нет ответов на Викторину №3?

Во-первых, она не помещалась — не хватило места на странице (а там получается относительно много текста, чтобы все рассказать). Во-вторых, я напрочь забыл, каково было истинное имя эльфийского рэйнджера, Илмарина, из третьего вопроса, — и то, что я его забыл, дошло до меня ровнехонько за день до окончания номера (то есть залезть в Warhammer и выяснить я уже не успевал). Вообще же, на Викторину, перерыв всю почту, я обнаружил лишь два ответа, которые были верны хотя бы на 10%. На первый приз они никак не тянули. Так что — два человека, рискнувшие хоть что-то написать, заработали по Video-CD, и на этом Викторина №3 закрывается. Имхо, вам понравятся ответы, когда вы их прочтете :-)). Да — в следующем номере, если не подведет фотоаппарат, мы опубликуем снимки победителей, увековеченных в час вручения призов (это — чисто информационное сообщение).

Приколы

И в заключение — несколько юморных отрывков из писем. Рекомендуется прочитывать в целях повышения настроения. Ф.И.О. авторов приводимых ниже достижений литературного творчества не прилагаю — думается, понятно, почему.

1. *Мне пятнадцать лет и последние шесть из них я прожил в одной квартире с компьютером.*

2. *Передайте Генриху Бернгардту, чтобы он засунул свой fusion beat, куда подальше.*

3. *Можете конечно и побрить Геймера, но главное пишите веселей и смешней.*

4. *В конце обязательно нужна таблица с фамилиями всех писавших, дабы те знали, что их услышали. А это главное в наличие любви к вам.*

5 (хит). *И тут я начал думать, что купить. Поехал я на мое любимое место продажи дисков ГАРБУШКУ и купил INTERSTATE по скольку CARMAGEDDON'а еще не было. Боже! Какая галимая игра, воскликнул я, поиграя немножко в нее. Славо богу я от нее избавился, другу продал...*

До встречи на страницах Почты (она же Mail) в следующем выпуске "Навигатора"!

Ваш преданный робот,
Геймер







GAMER'S ZONE

Ответы №3-№4

Ответы на Кроссворд №3

Горизонталь: 1. Electra. 2. Uprising. 3. Wargame. 4. Interstate. 5. EarthSiege. 6. Ale. 7. Cyan. 8. Noir. 9. Pacific. 10. Estates. 11. England. 12. ru. 13. MIA. 14. Lara. 15. Armageddon. 16. Loader. 17. Enter. 18. Ion. 19. DLL. 20. ord. 21. Suit.

Вертикаль: 1. Elite. 2. Ultima. 4. Internet. 9. POD. 14. Lar. 22. Chart. 23. Atari. 24. RAR. 25. Setup. 26. Grenadier. 27. Engineer. 28. Acclaim. 29. Keypad. 30. Arena. 31. Carmageddon. 32. Gender. 33. Unreal. 34. Mill. 35. Graa. 36. Nemesis. 37. Exit. 38. IDCLIP. 39. NOD.

Ответы на Кроссворд №4

Горизонталь: 1. Carrier. 3. Shadow. 5. Warrior. 8. Parkan. 9. Tekwar. 11. Library. 12. Outlaws. 15. Reptile. 17. Need. 18. Eden. 20. Russia. 21. Sector. 24. IDKFA. 26. Jax. 27. Speed. 30. Sandwarriors. 31. Gurps.

Вертикаль: 1. Capstone. 2. Ivan. 3. Settlers. 4. Warlords. 6. Rama. 7. Refinery. 10. Kitana. 13. LAN. 14. Warwind. 16. Pioneer. 19. Eidos. 22. CPS (!!!). 23. GDI. 25. for. 28. DOS. 29. SSG

Ответы на Викторину №4

1. Deadlock: Planetary Conquest. 2. Lost Eden. 3. Bioforge. 4. Descent. 5. Dark Legions. 6. Jagged Alliance. 7. MegaRace.

Квесты №4

1. Shadow Warrior.

2. (The) Need for Speed.

3. G.A.G.

МикроВикторина "Nude Raider" №4

1) Core Design основана в 1988 году в Великобритании Джереми Смитом (Jeremy Smith).

2) 15 уровней. Caves, City of Vilcabamba, Lost Valley, Tomb of Qualopec, St. Francis' Folly, Colosseum, Palace Midas, The Cistern, Tomb of Tihocan, City of Khamoon, Obelisk of Khamoon, Sanctuary of Scion, Natla's Mines, Atlantis, The Great Pyramid.

3) Жаклин Натла (Jacqueline Natla).

Победители №3-№4

Викторина №3

(призы предоставлены Multimedia Service)

(ответы будут приведены в следующем номере)

1) (—)

2) Александр Усачев, Москва (~15%)

3) Алексей Лабаев, Москва (~10%)

4) (—)

Победители Кроссворда №3

(призы предоставлены Multimedia Service)

1) Алексей Макаров, Московская область (100%)

2) Константин Шмыгин, Московская область, пос. Дубровицы (100%)

3) Дмитрий Краюхин, Москва (минус 2 слова)

4) Дмитрий Блинков, Москва (минус 4 слова)

Победители Викторины №4

(призы предоставлены Multimedia Service)

1) Дмитрий Краюхин, Москва (100%)

2) Алексей Макаров, Московская область (100%)

3) Денис Чекалов, Ростов-на-Дону (100%)

4) Виктор Тимашев, Сочи (100%)

Кроссворд №4

(призы предоставлены Multimedia Service)

1) Андрей Болотских, Московская область, Реутов (100%)

2) Дмитрий Мишкин, ******@ire216.msk.su (100%)

3) Дмитрий Козлов, ***@aha.ru (все, кроме CPS)

4) Сергей Татинцян, Москва (все, кроме CPS)

Квесты

(призы предоставлены ElectroTECH Multimedia)

(определялось путем розыгрыша, так как ответов поступило великое множество, и выяснять, какой пришел на час раньше, а какой на час позже, не было смысла)

1. Тимур Хайдапов, *****@l-card.ru

2. Владислав Костюк, Люберцы

3. Галина Беляева, Харьков

МикроВикторина "Nude Raider"

(приз предоставлен ElectroTECH Multimedia)

М.Черняев, Москва

(наиболее полный и верный ответ)

Победившие в розыгрыше Анкеты

(определялось путем розыгрыша)

За №3

(бесплатная подписка на "Навигатор" на 3 месяца)

Алексей Гряцких, Одинцово

С.Александров, Харьков

Vadim Knight, *****@aha.ru

За №4

(бесплатная подписка на "Навигатор" на 3 месяца)

Александр Бельков, Москва

Евгений Фидоренко, Москва

Ян Арашевич, Зеленоград

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

Подписаться можно на 3 месяца или на полгода, соответственно это означает 3 или 6 номеров "Навигатора". Стоимость одного номера по подписке — 25 тысяч рублей. Мы прекрасно понимаем, что сумма не маленькая. Получается столько же, сколько и на лотках розничной торговли, а то даже и больше. Но это по Москве. И для москвичей подписываться нет почти что никакого смысла (разве что вам лень каждый раз высматривать журнал по всему городу: вышел, не вышел?). Однако чем дальше от Москвы, тем дороже стоит журнал, местами поднимаясь до 40-45 тысяч рублей за номер. И если уже в Петербурге "Навигатор" идет с лотков за 30 тысяч, то что же говорить обо всей остальной России!..

Существует также возможность заказать по почте некоторые из уже вышедших номеров журнала (сейчас на складе есть №№ 1, 2, 3, 5). Стоимость номера — те же 25 тысяч рублей.

Для оформления подписки от вас требуется:

● Прислать по e-mail, FIDO либо на а/я сообщение, где будут указаны ваши **Имя**, **Фамилия**, **Точный Адрес** и **Срок**, на который вы хотите подписаться.

● Перевести по безналичному расчету 75 или 150 (в зависимости от срока подписки) тысяч рублей. Получатель:
ООО "Библион" ИНН 7707060825 р/с 150467652 в КБ "Российский кредит" филиал "Сокол" к/с 103161700, БИК 044541103.

● Отправить копию квитанции об оплате почтой по адресу:
Москва, 123182, а/я 2, журнал "Навигатор игрового мира".

● Если вы хотите выписать себе один из старых номеров, то все три вышеперечисленных пункта соблюдаются, только сумма оплаты будет, соответственно, другой.


Game Land
безумный выбор
Магазины Game Land. Тел. (095) 288-3218.
■ Москва, Старый Арбат, д. 21. Метро «Арбатская»
■ Москва, Новый Арбат, д. 15. Метро «Арбатская»
■ Москва, с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд. Метро «Пр. Мира»
Предъявитель этой рекламы получит скидку $5 при покупке Sony PlayStation или Nintendo 64

$5

Талон дает скидку на один из перечисленных продуктов. Скидка действует до **1 октября!**

- ❑ Приставка Sony PlayStation (PAL)
- ❑ Приставка Sony PlayStation (US)
- ❑ Приставка Nintendo 64 (US/JAP)

11121

Во всех магазинах Game Land.
Тел. 288-3218

$5

Талон дает скидку на один из перечисленных продуктов. Скидка действует до **1 октября!**

- ❑ Приставка Game Boy
- ❑ Приставка Game Gear
- ❑ Руль на Sony PlayStation
  Per 4 Mer Turbo (без педалей)

11123

Во всех магазинах Game Land.
Тел. 288-3218

$5

Талон дает скидку на один из перечисленных продуктов. Скидка действует до **1 октября!**

Игры на IBM PC:

- ❑ Advanced Tactical Fighters Gold
- ❑ Harpoon Classic '97
- ❑ Interstate '76
- ❑ MS Hellbender

11130

Во всех магазинах Game Land.
Тел. 288-3218

$5

Талон дает скидку на один из перечисленных продуктов. Скидка действует до **1 октября!**

Игры на Sony PlayStation PAL:

- ❑ Supersonic Racers
- ❑ Viewpoint
- ❑ Descent 2
- ❑ Battlestation

11125

Во всех магазинах Game Land.
Тел. 288-3218

$5

Талон дает скидку на один из перечисленных продуктов. Скидка действует до **1 октября!**

Игры на Sega Saturn NTSC:

- ❑ Robo Pit
- ❑ Hi-Octane
- ❑ Defcon 5



Во всех магазинах Game Land.
Тел. 288-3218

$10

Талон дает скидку на один из перечисленных продуктов. Скидка действует до **1 октября!**

- ❑ Джойстик PC Blackhawk
- ❑ Джойстик PC X-Fighter
- ❑ Джойстик PC Top Gun



Во всех магазинах Game Land.
Тел. 288-3218

$20

Талон дает скидку на один из перечисленных продуктов. Скидка действует до **1 октября!**

- ❑ Norton Utilities 2.0 for Win '95
- ❑ Visual C++ 4.0 for Win '95
- ❑ Office Prof. For Win '95 Russ. CD



Во всех магазинах Game Land.
Тел. 288-3218



Просто мышки™







Новинка!



Развивающая игра для самых маленьких.

Включает двуязычную версию на английском и русском языках.



Команда разработчиков постаралась учесть специфические законы детского восприятия и сумела построить программу так, чтобы она стала полезной в не меньшей степени, чем традиционные развивающие средства: книги и настольные игры. При этом, под незамысловатым интерактивным сюжетом кроется вполне серьезная научная база: каждая из игр мультимедийного комплекта развивает у ребенка пространственное видение, зрительную память, навыки аналитического и логического мышления.

"Книжка про мышек", которую Вы найдете внутри, всегда поможет Вам скоротать с ребенком свободные минуты времени. К услугам малышей легко воспринимающиеся народные сказки о животных с раскрасками. И стоит ему вооружиться цветными карандашами, как он уже чувствует себя настоящим художником.

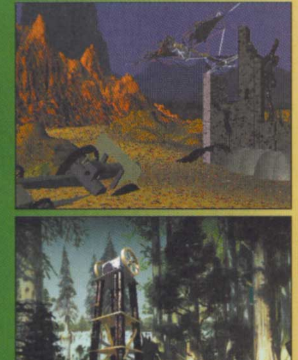
Подарите своему ребенку немного радости!



МУЛЬТИМЕДИА СЕРВИС представляет:

Приглашаем к сотрудничеству все заинтересованные организации Москвы.
Гибкая система скидок, низкие оптовые цены,
рекламная поддержка постоянных партнеров.
Москва, ул. Велозаводская, д. 4, тел/факс: (095) 275-2431, 275-6701
E-mail: mmserv@postman.ru, WWW-page: http://www.postman.ru/~mmserv





"Мультимедиа сервис" готовит к выпуску мощный квест под рабочим названием:

"Возвращение домой".

Раз в 76 лет вблизи нашей планеты проносится огромное звездное тело, известное как "комета Галлея". Обычно это событие отмечают лишь астрономы, но на этот раз зловещая комета подошла к Земле настолько близко, что коснулась ее своим огненным хвостом. Это происшествие, к счастью, не привело к глобальной катастрофе, однако с одним из представителей Человечества произошли странные, малообъяснимые вещи. Смещение в пространственно-временном континууме вырывает героя из уютной городской квартиры, лишает привычных реалий...

Вам придется призвать на помощь всю свою сообразительность, ресурсы ума и просто житейский опыт, чтобы разобраться во многих каверзах и загадках.

Срок выхода: декабрь 1997 г.

"Мультимедиа Сервис" готовит к выпуску новую игру под рабочим названием:

"Военно-историческая кампания".

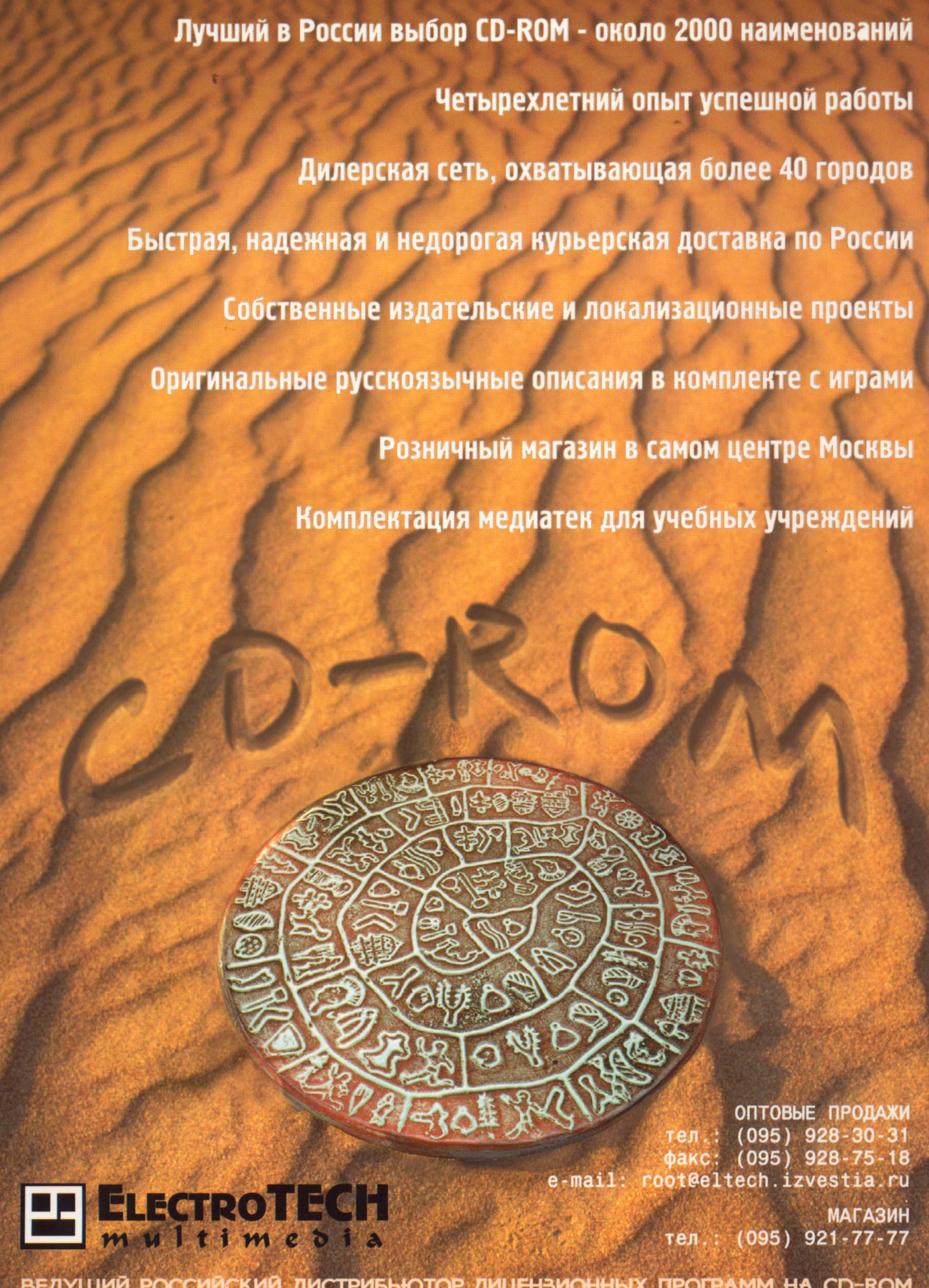
Трудно однозначно определить жанр этого игрового диска. Несомненно, группа разработчиков отталкивается от аркадной идеи. И как это положено в аркадных играх, здесь много движения и много стрельбы. Вместе с тем, наличие сюжетной линии, театрализованного действия и легкий элемент планирования сближают "Кампанию" со стратегией. И наконец, обыгрывание реальных подробностей из реальной истории человеческих войн придает замыслу образовательный шарм. Итак, "Военно-историческая кампания" - это синтетический жанр на основе аркады.

Всем, кому хочется некоторой интриги, равно как и тем, кто любит побряцать оружием, "Военно-историческая кампания" несомненно придется по вкусу.

Срок выхода: июль 1997 г.



ЗАО "Мультимедиа Сервис" производит анализ и финансирование новых мультимедиа проектов, тел: 275 -6701



Лучший в России выбор CD-ROM - около 2000 наименований
Четырехлетний опыт успешной работы
Дилерская сеть, охватывающая более 40 городов
Быстрая, надежная и недорогая курьерская доставка по России
Собственные издательские и локализационные проекты
Оригинальные русскоязычные описания в комплекте с играми
Розничный магазин в самом центре Москвы
Комплектация медиатек для учебных учреждений
CD-ROM
ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ
тел.: (095) 928-30-31
факс: (095) 928-75-18
e-mail: root@eltech.izvestia.ru
МАГАЗИН
тел.: (095) 921-77-77
ElectroTECH multimedia
ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР ЛИЦЕНЗИОННЫХ ПРОГРАММ НА CD-ROM
ИГРЫ • ЭНЦИКЛОПЕДИИ • ОБРАЗОВАНИЕ • ДИСКИ РОССИЙСКИХ ИЗДАТЕЛЕЙ • ВИДЕО CD